С. Асенин

волшебники экрана





778
А90

Художник
Ю. А. Марков

А $\frac{80106-084}{025(01)-74}$ 126-73

Памяти матери моей, научившей меня «играть в куклы», посвящаю

Вместо предисловия

«Искусство мультипликации не знает границ, потому что совпадает с границами фантазии» — этот емкий афоризм принадлежит югославскому режиссеру Душану Вукотичу, одному из мудрых волшебников современного рисованного фильма. Ту же мысль о колоссальных возможностях мультипликации, так или иначе выраженную, вы найдете в высказываниях крупнейших мастеров рисованного или кукольного кино разных стран.

В мире этого искусства рождаются замечательные произведения, происходят важные творческие процессы и открытия.

— Позвольте,— удивленно спросит иной читатель,— уж не говорите ли вы об этих маленьких веселых киноисториях, в которых участвуют забавные сказочные персонажи и басенные звери, «оживают», начинают разговаривать обыкновенные вещи, а смешные деревянные или нарисованные человечки совершают свои невероятные проделки? Ну заслуживает ли это серьезного внимания?

Такое мнение можно услышать. Оно основано, видимо, на тех безвкусных, лишенных остроты мысли и художественной оригинальности, примитивно-назидательных фильмах, которые все еще нередко появляются на наших экранах. Оно, несомненно, основано также на том неравноправном положении, в котором находилась долгое время мультипликация — золушка в большом доме киноискусства.

Мультипликацию не только «затирал» кинопрокат, считавший демонстрацию мультфильмов финансово невыгодной; не менее надменно, сверху вниз, как на что-то детски-игрушечное, ненастоящее, третьесортное, смотрели на нее нередко деятели «большого» кино, ее пренебрежительно обходила молчанием критика. По библиографическим данным справочника Госфильмофонда «Кино и время» во всех изданиях Советского Союза за восемь лет, начиная с 1958 года, было опубликовано всего 15 материалов, посвященных мультипликации. Многие из них — небольшие заметки информационного характера, поверхностные «микро» и «блиц» рецензии. Даже если некоторые из статей библиограф упустил, их все равно очень мало. А ведь именно в эти годы интерес к мультипликации неизменно возрастал, совершенствовалась работа ее мастеров, увеличивалось количество выпускаемых картин, появились специальные залы и даже кинотеатры, демонстрирующие советские и зарубежные мультфильмы.

Правда, за эти годы была издана брошюра И. Иванова-Вано, посвященная советской мультипликации, и книжка, рассчитанная на широкого читателя, — «Искусство мультипликации» Д. Бабиченко (1965), а позже — «Тайны рисованного мира» Е. Гамбурга (1966), а также книга Я. Беляева «Специальные виды мультипликационных съемок» (1967), но главное внимание сосредоточено в них на технологии мультипликационного производства, а не на эстетике этого вида искусства — области малоизученной и чрезвычайно увлекательной.

В последнее время заметно усилилось внимание к мультипликации со стороны нашей кинопечати. Все чаще обзорные статьи и рецензии публикуют журналы «Искусство кино» и «Советский экран». Вышли в свет книга А. Карановича «Мои друзья куклы» и сборник творческих портретов советских режиссеров-мультипликаторов. Однако все это книги и статьи, так же как и содержательные написанные С. Гинзбургом главы-обзоры в «Очерках истории советского кино», скорее, общеознакомительного характера и не ставят своей главной задачей всесторонний анализ художественной природы мультипликационного искусства.

Эстетические проблемы мультипликации рассмотрены в серьезном и обстоятельном исследовании С. Гинзбурга «Рисованный и кукольный фильм» (1957), и это представляет одно из бесспорных его достоинств. Однако книга посвящена преимущественно истории советской мультипликации предвоенных и первых послевоенных лет. Между тем развитие рисованного и кукольного кино в последующие годы настоятельно требует освещения ряда принципиальных вопросов, первостепенное значение которых не только для теории и критики, но и для самой художественной практики несомненно.

Пора окончательно развеять имеющие хождение представления о том, что мультипликация всего лишь искусство веселых пустячков, не идущее дальше забавных иллюстраций общеизвестного и «лобовой» дидактики, покончить с нелепой, мешающей развитию искусства «иерархией» различных видов кино.

Пора, критически рассмотрев все самое талантливое и значительное, что сделано в области мультипликации у нас и за рубежом, глубже постичь художественную природу рисованного и кукольного фильма, ведь каждая новая победа в этой столь своеобразной и столь трудоемкой сфере творчества связана с новым шагом в понимании ее специфики, ее выразительных возможностей.

Рассмотреть пути развития и основные тенденции советского рисованного и кукольного фильма тем более важно, что на Западе явно существует стремление «не замечать», замалчивать своеобразие советской мультипликации, походя критиковать ее за якобы возведенную в принцип «несамостоятельность». Это стало даже своего рода дурной традицией в книгах западных авторов, посвященных рисованному и кукольному кино. Читая, например, довольно объемистую книгу-альбом Джона Халаса «Графика в кино и телевидении» [1], можно подумать, что советской мультипликации вовсе не существует. Известный английский режиссер-мультипликатор и критик, вице-президент Международной ассоциации мультипликационного кино (АСИФА), не раз приезжавший в Советский Союз и лично знакомый со многими советскими мультипликаторами, называя сотни имен и фильмов из самых различных стран, анализируя различные стили и национальные школы и приведя множество иллюстраций, не находит места даже для упоминания наших мастеров. Другой критик, Робер Бенаюн, в книге «Мультипликация после Уолта Диснея» [2] отводит для характеристики советской мультипликации буквально полфразы, всего лишь придаточное предложение, в котором безапелляционно заявляет, что «Россия продолжает с удивительным постоянством плагиировать стиль Диснея...». К полной неосведомленности здесь явно примешана тенденциозность.

Этой же линии настойчиво придерживается и Дени Шевалье в книге «Я люблю мультипликацию» [3]. Он утверждает, что «подлинная природа рисованного фильма и вообще мультипликации ускользала от русских и продолжает от них ускользать», что «советские мультипликаторы удовольствовались тем, что приняли и приспособили, скудно и вульгарно, графический стиль, который мы сегодня видим в США». И хотя автор и вынужден признать, что «положение улучшается», что есть известные мастера, что интересно представлены в советских мультфильмах литературная классика и образцы мирового фольклора, он все же по заведенному штампу приходит все к тому же «выводу», что и Р. Бенаюн. Советская мультипликация, по его уверениям, «академична и лишена внутренней жизни», «интеллектуального и эмоционального двигателя», а ее мастера, проявляя «странное единодушие с капитализмом», лишь старательно подражают стилю «своих калифорнийских собратьев». Даже такой, казалось бы, серьезный знаток

мультипликации, как французский режиссер и кинотеоретик Андре Мартен, позволяет себе в одном из изданий словаря Ларусса бросить фразу об «отсутствии воображения и юмора в творчестве русских мультипликаторов».

Конечно, самый убедительный ответ всем этим господам дают наши талантливые мультфильмы, вызывающие всеобщий интерес у зрителя и, кстати сказать, заслуженно получающие высокие премии на международных фестивалях. Однако и нашей кинокритике пора почувствовать, что она в неоплатном долгу перед этим замечательным искусством, что она не может не сказать тут своего веского слова.

Разумеется, предлагаемая вниманию читателей книга не может претендовать на то, чтобы в полной мере охватить все эти проблемы, выполнить все эти задачи, даже если б они были под силу одному человеку. Всестороннее рассмотрение основных эстетических проблем и тем более широкий исторический обзор развития мировой мультипликации — цель целого ряда будущих исследований.

Но для каждого, кто по-настоящему любит это мудрое искусство, верит в его неиссякаемые возможности, уже участие, пусть даже самое скромное, в процессе его постижения необычайно важно.

Советская мультипликация в лучших своих образцах — искусство боевое, острое, актуальное, искусство метких наблюдений, волнующе современной темы, глубоких мыслей и художественных обобщений. Служить ему — истинное счастье.

Молодое и древнее

Пророки мультипликации. Мультипликация — это синтетическое искусство, в основе которого, в отличие от других видов кино, лежит не игра живого актера или документально воспроизводимая действительность, а последовательный ряд специально созданных и «оживающих» на экране рисованных, живописных или объемно-кукольных образов, зафиксированных на пленке методом покадровой съемки[4]. Роль актера здесь выполняет скрытый за маской мультперсонажа художник, в пластических решениях которого должно быть выразительно передано движение, разыграны роли, воплощены характеры и состояния.

Рождение мультипликации[5] неразрывно связано с историей возникновения технических приспособлений, позволяющих создать на экране иллюзию движения рисованных и объемных фигур. Но, разумеется, только постепенно, совершенствуя и развивая свои выразительные средства, подчиняя их определенным социально-эстетическим целям, мультипликация все больше стала осознавать себя как искусство, обладающее огромными художественными возможностями.

Интересно, что сам принцип мультипликации был найден задолго до того, как братья Люмьер изобрели свой знаменитый аппарат для съемки и проекции движущихся фотографий, давший имя новому искусству — кино. Молодой бельгийский физик Жозеф Плато, изучавший природу оптической памяти — законы инерции зрительных

ощущений,— сконструировал в виде эксперимента довольно несложное приспособление, напоминавшее детскую игрушку. Это был картонный диск с прорезанными в нем отверстиями. Когда диск вращался перед зеркалом, отражение изображенных на нем фигурок приобретало способность двигаться, «оживало». В Англии приспособление это было усовершенствовано, диск заменен лентой с рисунками, уложенной в специальный барабан, наподобие современной кинопленки. Нечто сходное с прибором Плато почти в то же самое время изобрел и австрийский профессор-геометр Симон фон Штампфер.

Рождение мультипликации связано с именем талантливого французского художника-самоучки Эмиля Рейно. Соединив в себе способности «физика и лирика», поэтический дар художника и технически изобретательный ум инженера, Рейно с помощью «праксиноскопа»— оптического устройства из вращающегося барабана с усовершенствованной им зеркальной системой и фонаря демонстрировал парижской публике свои ленты с незатейливыми, но вполне законченными комическими сюжетами вроде «Кружка пива», «Клоун и его собаки», «Бедный Пьеро», «Вокруг кабины» и др.

В «Истории киноискусства» Жорж Садуль рассказывает, что еще до изобретения кинематографа братьями Люмьер Рейно начиная с 1892 года и в течение почти десяти лет давал в Музее Гревен в

«Оптический театр» Эмиля Рейно



Париже первые продолжительные публичные сеансы «Оптического театра», в котором использовались цветные движущиеся рисунки, проецируемые на экран. Программа каждого сеанса включала несколько лент, демонстрация которых продолжалась 10—15 минут. «Уже тогда,— замечает Садуль,— Эмиль Рейно пользовался техническими приемами, присущими современной мультипликации (рисование движущихся фигур отдельно от декораций, последовательные фазы движения на прозрачной бумаге, трюки, цикличность движений и т. п.)» [6].

«Оптический театр» Эмиля Рейно, по существу, был прообразом мультипликационного фильма, но еще не снятого на кинопленку, не знающего метода кинопроекции и современной киноаппаратуры.

Определяя заслуги талантливых изобретателей, с деятельностью которых связано рождение мультипликации, Жорж Садуль справедливо называет Плато и Штампфера пророками мультипликации, а Эмиля Рейно — ее мессией [7].

Искусство мультипликации родилось. Следующий шаг в его развитии был определен созданием и совершенствованием кинотехники, применением метода покадровой съемки.

То, что сделал Эмиль Рейно, было, конечно, лишь утверждением принципиальных основ, прототипом современного искусства мультипликации, ставшего самостоятельной областью творчества, какой мы ее знаем сегодня, благодаря чудодейственной технике кино. Но корни этого искусства гораздо глубже, его предыстория начинается значительно раньше.

Мультипликация — искусство молодое и в то же время древнее. И дело тут, конечно, не в том, что мультипликационный принцип совмещения различных изображений, как это часто отмечают историки, открыл задолго до изобретения кино Ньютон. Гораздо важнее, что образный строй, сила художественного воздействия мультипликации основаны главным образом на выразительности движения, на метафоре и гиперболе, символике и олицетворении, что для нее характерны иносказание и та «масштабная» типизация, то сгущение наиболее существенных черт и признаков, которые тесно связаны в нашем представлении с многовековым опытом и реалистическими традициями народного творчества.

Глубокие корни. Умение рассказать о событиях в последовательно расположенных рисунках и при этом передать выразительность движения характерно для искусства многих выдающихся художников. Интересно, что с этой чертой мы встречаемся уже в творчестве первобытного человека.

«Извечное стремление человека создать подобие окружающего его мира,— писал немецкий теоретик кино Рудольф Арнхейм,— обрело новое удовлетворение, когда он научился воспроизводить движение... Недаром с самого своего зарождения изобразительное искусство было проникнуто стремлением увековечить именно дейст-

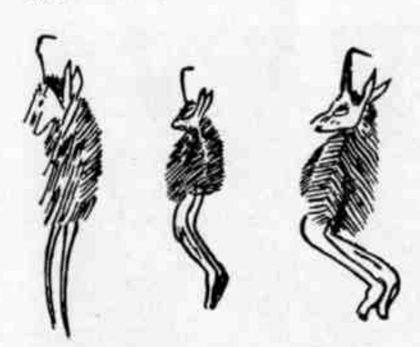
вия: сцены охоты, битвы, триумфальные шествия, похоронные процессии, танцы, празднества»[8].

Р. Арнхейм глубоко прав, когда он говорит, что «без учета свойств, роднящих кино с другими искусствами, о которых забывают к вящей славе кино, нельзя дать правильной оценки киноискусства. Кино — это лишь новейшая форма воплощения искусства движущихся образов, искусства, не менее древнего, чем все другие и даже чем самый род человеческий»[9].

Рисунки первобытного человека представляют собой одновременно и зачатки пиктографической (образной) письменности и начала изобразительного искусства. Элементы художественного творчества, языка, науки здесь еще не расчленены, выступают слитно, синкретично. Подобные изображения, которые археологи находят на каменных плитах, на кости и глине, имели, очевидно, огромное общественное значение, так как закрепляли в сознании первобытных людей накопленный опыт, служили средством общения — передачи знаний, чувств, представлений. Они «сопровождают» историю человеческого общества в период каменного века и в более поздние эпохи цивилизации.

Сначала в них фигурируют лишь животные, затем композиции усложняются и с большой экспрессией, наблюдательностью передают сцены охоты, появляются изображения человека.

Древнейшие образы-маски



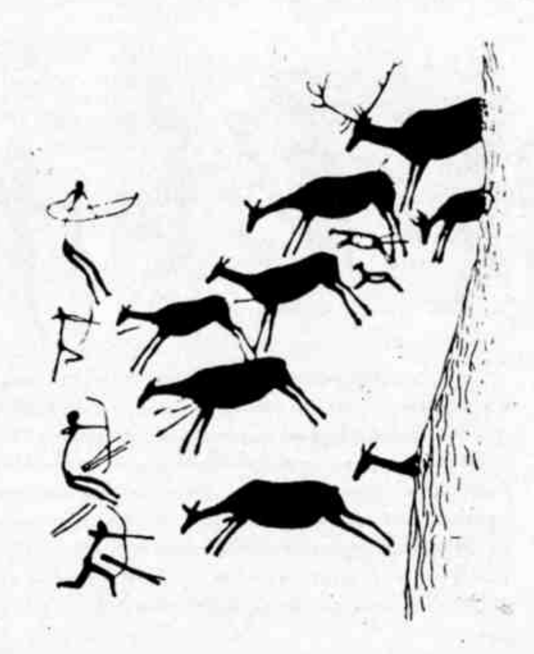
Особый интерес представляет для истории искусства Мадленская культура, относящаяся к более поздней поре верхнего палеолита и получившая свое название по имени грота Мадлен во Франции, где во время раскопок пещерных стоянок первобытного человека были найдены замечательные памятники искусства каменного века. Высокого уровня достигает умение обрабатывать кости и рога оленя; предметы обихода — ножи, наконечники дротиков — испещрены рисунками. На стенах пещер сохранились изображения животных, выгравированные или выполненные в виде невысокого рельефа. Любопытно, что здесь

появляются изображения человеческих существ, замаскированные, как предполагают ученые, под животных фигуры охотников и своеобразные личины полулюдей-полуживотных, созданные фантазией первобытного человека. В мадленских рисунках «животному часто дается почти человеческий профиль. Копирующие его человекообразные маски повторяются на стенах тех же пещер. Кроме того, фигуры животных часто сопровождаются рисунками, имеющими несомненно символический характер»[10].

Интересно отметить, что искусство передачи движения достигает во многих рисунках эпохи палеолита большой выразительности, а изображение человека приобретает при этом несколько условный, силуэтный или символически-обобщенный характер. Так, в своем исследовании «Происхождение искусства» А. С. Гущин приходит к выводу, что в облике охотника «художника интересовало не то, как он выглядит, а то, как он действует. Поэтому именно действие особенно подчеркнуто в изображениях охотников, причем в вполне реальной трактовке самого движения, либо даже в экспрессивном его преувеличении...»[11].

А. С. Гущин приводит в своей книге изображение сцены охоты на оленей, выполненное темно-красной краской на скале (Испания). И, сравнивая характер этих древних росписей с образцами бушмен-

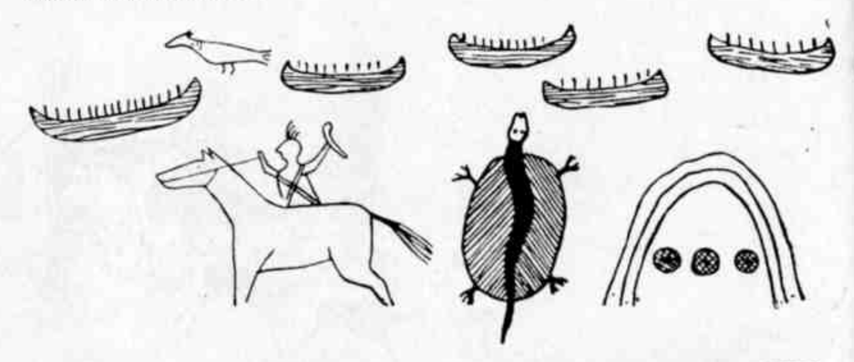
Охота на оленей



ской живописи, изображающей охотничьи и военные сцены, например угон скота у соседнего скотоводческого племени кафров, подчеркивает, что и здесь, хотя рисунок становится сложнее и повествование приобретает значительно большую содержательность, основное внимание художника опять-таки сосредоточено на передаче движения, действия фигуры [12].

Любопытный образец «картинного письма» одного из охотничьих племен Северной Америки приводит в книге «Первобытная культура» известный английский ученый Эдуард Тэйлор [13]. Это тоже рассказ в рисунках. И здесь также трудно провести границу между пиктографической письменностью, излагающей научные понятия об окружающем мире, и его художественным познанием. Э. Тэйлор поясняет, что в рисунке описывается поход через озеро, причем вождь изображен верхом на лошади с жезлом в руке, а участники экспедиции разместились в пяти лодках. В первой лодке сидит сподвижник вождя по прозвищу Зимородок, и поэтому присутствие его обозначено изображением этой птицы. Благополучное прибытие экспедиции на другую сторону озера отмечено рисунком сухопутной черепахи, представляющей собой эмблему земли, а рисунок трех солнц под условным полукружием небосвода означает, что переправа длилась три дня.

Образец картинного письма



Благодаря подобной символике появилась возможность воплощать в рисунке не только конкретные однозначные изображения, но и более обобщенные представления. Не теряя своей чувственной наглядности, образ приобрел метафорический, символический характер, становясь тем самым более емким и значительным по содержанию. Это были зачатки образных средств — иносказания, олицетворения, изображения части вместо целого, — сыгравших в дальнейшем важную роль в истории всех видов искусства и свою особую — в мультипликации. Конечно, многое в этих рисунках было связано и с фантастическим переосмыс-

лением реального и с мифологическим восприятием явлений действительности, столь естественным на определенном уровне развития.

Характер сюжетов и самого изображения, разумеется, определяется миропониманием и жизненным опытом художника, и уже с древнейших времен в основе творчества лежит общественная практика человека. Вот почему и в рисунках первобытных охотников и значительно позже, в античную эпоху, в произведениях художников Египта и Эллады мы так часто встречаемся с изображением трудовых процессов. В книге «Работа и ритм» Карла Бюхера [14] приведены многочисленные примеры чрезвычайно реального и выразительного изображения древнеегипетскими мастерами пахоты, жатвы, выделки льна, строительных работ. Движение здесь ритмизовано и разложено по фазам — совсем так, как это делают современные мультипликаторы в процессе подготовки фильма. Особенно эффектно передан характер движения давильщиков винограда в древнеримской мозаике в храме Вакха, полны экспрессии движения фигур, изображенных на античных вазах, японские миниатюры.

Было бы все же неверным видеть глубинные истоки образного строя мультипликации лишь в искусстве графики, так ярко проявившиеся уже в самый начальный период возникновения рисунка. Не в меньшей мере заложены они и в древнейшем языке — языке же-

Рисунок с древнегреческой вазы. Выразительность движения передана по фазам



стов, давшем также начало другому, очень родственному мультипликации искусству — пантомиме. При этом характерно, что некоторые историки искусства, и, думается, не без основания, приходят к заключению, что рисунок возникает одновременно с мимическими и поэтическими представлениями. Так, по поводу диалога индейцев, который они ведут, вычерчивая изображения на песке, И. Гирн остроумно замечает, что «эти рисунки являются только направленной на другую плоскость проекцией движений руки, которыми они в пантомимической речи описывают контуры предметов в воздухе» [15].

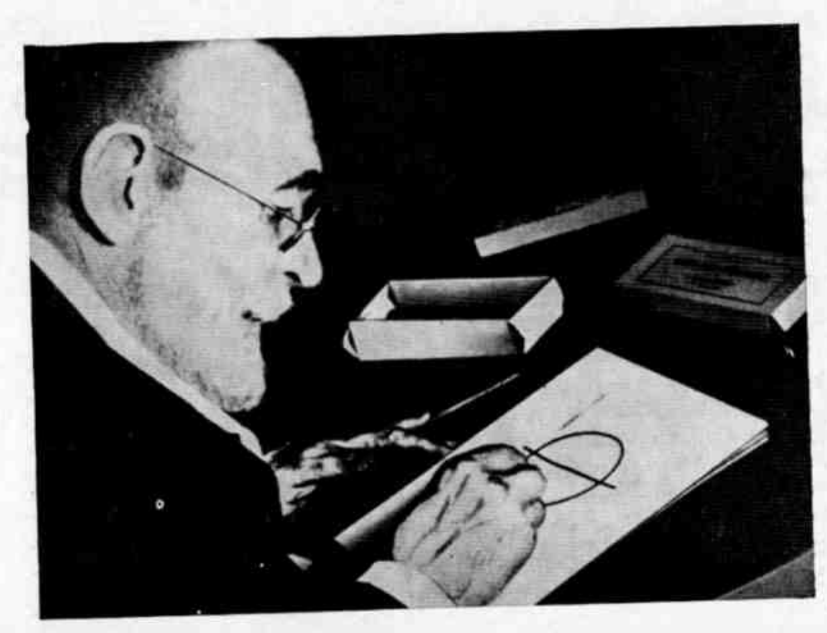
Столь же родственно мультипликации и древнейшее искусство преображения человека в животное с помощью масок (так же как и подобные же изображения в рисунках), искусство, на определенном этапе приведшее к возникновению театральных представлений.

Близок мультипликации и другой, тоже очень древний вид народного творчества — кукольный театр, единокровный брат объемного мультфильма.

Однако как бы ни был родствен образный строй мультипликации всем этим своеобразнейшим и древнейшим по своему происхождению видам искусства, его собственная специфика не растворяется в этих сферах художественного творчества. Мультипликация — это не просто «повествование в рисунках», снятый на пленку кукольный театр или пантомима. Она неповторимо оригинальна по своей экранной выразительности и в этом смысле чрезвычайно молода, так же как и все искусство кино.

Первооткрыватели. Конечно, каждый талантливый художник в какой-то мере первооткрыватель. Но особая честь и заслуга принадлежит тем, кто своим творчеством открывает целую область искусства, надолго определяя пути и характер ее развития. Такими художниками в мультипликации были прежде всего Эмиль Коль (1857—1938), режиссер первых рисованных кинокартин, появившихся во Франции, и Вла-

Эмиль Коль за работой

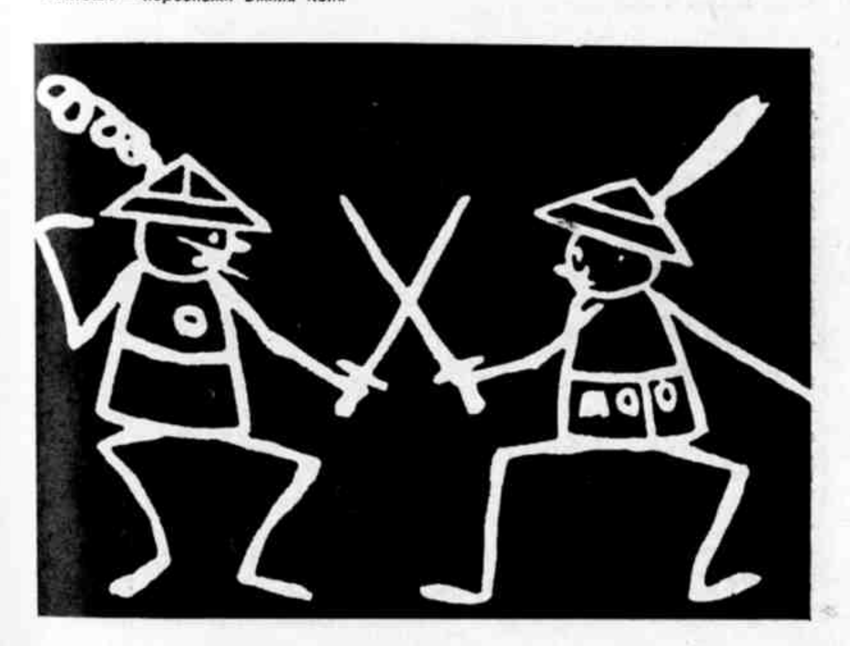


дислав Старевич (1882—1965), создавший в России первые кукольные мультипликации.

Когда Эмиль Коль начал работать в парижской кинофирме «Гомон», у него уже был двадцатилетний опыт художника-карикатуриста, успешно выступавшего в политических и юмористических журналах, а также профессионала-фотографа. Интересно, что его рисунки часто представляли собой графические серии, основанные на броском комическом сюжете. «Рассказы в картинках» с краткими подписями и без них, имеющие давнюю традицию народного лубка, всевозможные карикатурные изображения «похождений» рисованного персонажа были тогда обычны на страницах иллюстрированных журналов Европы и особенно Америки, где распространение их приобрело в комиксах невиданные до того масштабы.

Эмиль Коль начал с натурных трюковых кинокартин, а затем с 1908 года, используя принцип покадровой съемки своих рисунков, стал создавать первые в мире рисованные фильмы. Кропотливая работа — Коль сам рисовал каждый кадр и не знал еще техники отдельно написанного фона — поневоле заставляла быть лаконичным как в метраже фильма, так и в характере рисунка, который был чрезвычайно прост, линейно схематичен. Демонстрация его первого фильма, «Фантасмагория», состоящего из двух тысяч рисунков, продолжалась

Фантоши — персонажи Эмиля Коля



всего две минуты. Таким же был объем и большинства других его картин. Содержание этих маленьких фильмов незамысловато, сюжеты их часто заимствованы из народных пантомимических сценок. Постоянные герои этих лент — фантоши (фантастические, комедийно-гротесковые персонажи), нарисованные белой контурной линией на черном фоне, несмотря на предельную простоту решений, эмоционально выразительны и представляют собой меткие, живо набросанные рукой художника карикатуры, передающие различные черты характера.

Эмиль Коль, создав новый вид киноискусства — графическую мультипликацию, глубоко понял ее художественные особенности и возможности и предвосхитил многое из того, что получит развитие в ее дальнейшей истории. Оценив значение пародийно-сатирического начала в мультипликации и впечатляющую силу гротеска, Эмиль Коль пародировал карикатуры современного ему графика Каран д'Аша, а также современную драматургию (например, сцены из пьесы Э. Ростана «Шантеклер»). Он создал шаржи-превращения, в которых рассматриваемые под микроскопом рисованные микробы видоизменялись, трансформировались, приобретали гротескный облик болтливого политикана, пьяницы и других носителей человеческих пороков (фильм «Веселые микробы»). Э. Коль использовал и такой излюбленный в дальнейшем прием мультипликаторов, как «оживление» неодушевленных вещей (фильм «Живые спички»), смело применил сопоставление мультперсонажа и натурального предмета (рисованный пьяница с настоящей бутылкой — прием, который, как известно, использует в одной из своих кукольных сценок С. Образцов), включал в графические фильмы фотографии и комбинированные кадры. Он пробовал свои силы — праздна, без особого успеха — и в объемной мультипликации. Наконец, приехав накануне первой мировой войны в Соединенные Штаты, Коль как бы передал «эстафету» нового искусства мастерам другого континента, хотя сама техника мультипликационных и трюковых съемок в то время в американском кино уже была достаточно высоко развита[16]. Несомненно, однако, что он оказал на них влияние, и, в частности, на пробовавшего свои силы в мультипликации художника-карикатуриста Уиндзора Мак-Кея. Вернувшись во Францию, Коль поставил в 1918 году фильм «Никелированные ноги». Он сам был автором большинства сюжетов. Его фильмы, несмотря на примитивизм техники, выразительны по рисунку и движению, полны интересных режиссерских находок и неподдельного юмора. Общепризнанный ныне пионер нового искусства, Эмиль Коль, как и Рейно, умер в нищете, всеми забытый.

Стюарт Блэктон. «Волшебная авторучка»



Подлинным первооткрывателем объемной мультипликации был Владислав Старевич, талантливый оператор и режиссер дореволюци-

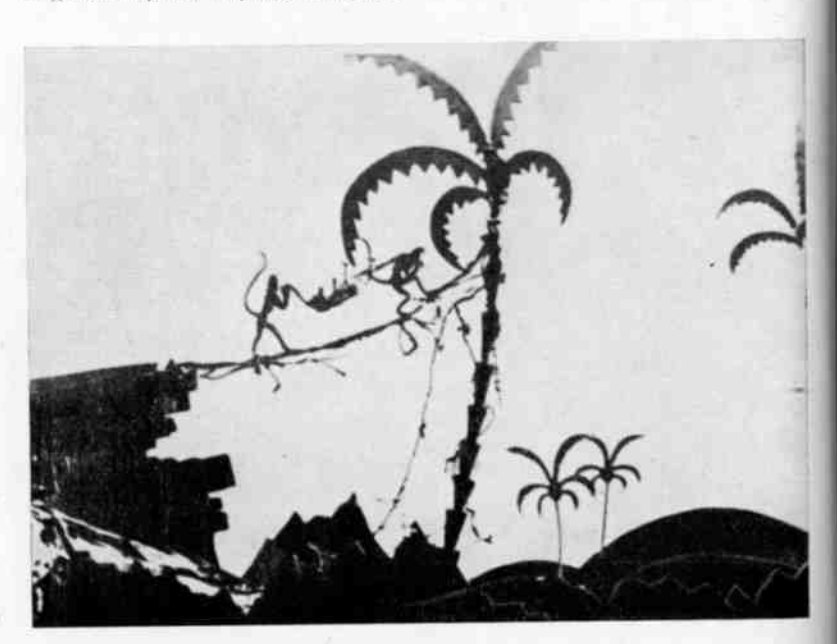
Владислав Старевич (автошарж)



онного русского кино. Свою работу в кинофирме А. Ханжонкова он начал с попытки снять методом покадровой съемки научно-популярный фильм. Неудача натолкнула его на мысль перейти от натуральных объектов к искусственным, «оживить» их воспроизведением последовательных фаз движения. Так был найден принцип, использовав который Старевич снял свой первый объемно-мультипликационный фильм — «Прекрасная Люканида, или Война рогачей и усачей» (1912) — веселую и меткую пародию, высмеивающую ложную романтику и бездумное увлечение «эффектными» псевдоисторическими сюжетами из жизни королей и принцев. Применив приемы гротеска и воспользовавшись сатирическими мотивами, известными еще из истории античной пародии (например, «Батрахомиомахия» — «Война мышей и лягушек»), Старевич придал звучанию своего фильма живой современный смысл, его сатирическое острие было направлено против распространенных в то время и высмеивавшихся в прессе киноштампов.

Куклы-насекомые первого русского мультипликатора были замечательными актерами-пародистами. Они фигурировали в качестве излюбленных персонажей и в других его фильмах-пародиях — «Месть кинооператора», «Авиационная неделя насекомых» — и в увлекательных фильмах для детей — «Веселые сценки из жизни насекомых» и «Рождество обитателей леса». Истинным шедевром Старевича стала картина, в которой главными героями были также насекомые,— мультипликационный фильм «Стрекоза и Муравей» (1913), поставленный по мотивам знаменитой крыловской басни. А. Ханжонков, рассказывая о первом русском мультипликаторе, вспоминал, что действующие лица его фильма «так сыграли свою роль, что басня Крылова сделалась буквально «притчей во языцех» по всей России» [17].

Владислав Старевич. «Стрекоза и Муравей»



Басенный, пародийный принцип «очеловечения» насекомого, становящегося своеобразной сатирической маской мультперсонажа, был положен в основу многих фильмов Старевича. Один из старейших деятелей отечественного киноискусства, Б. Михин, работавший на студии Ханжонкова вместе со Старевичем, вспоминает, какое огромное, поистине ошеломляющее впечатление производили его объемно-мультипликационные картины: «Действительно, по экрану путешествовали настоящие, словно живые, объемные жуки, они играли свои «роли». О Старевиче говорили как о новом кинематографическом чуде...» [18]. Зрители и даже журналисты наивно спрашивали Старевича, как ему удалось так искусно выдрессировать насекомых. И это не удивительно — в выразительных движениях шестиногих персонажей фантастика и вымысел замечательного художника-сказочника подкреплялись превосходным знанием повадок жуков, бабочек, стрекоз, которых он ловил, препарировал, изучал много лет. Его обширной коллекции насекомых мог бы, вероятно, позавидовать любой ученый-энтомолог. Познания эти не приводили, однако, талантливого художника, неистощимого выдумщика и фантазера, к натурализму. Он не забывал, что в основе искусства лежат нравственные ценности, и умел вложить в свои сказочные кукольные персонажи глубокий человеческий смысл, лукавый и ядовито-иронический. Старевич — блестящий мастер трюка, проявляющий удивительную изобретательность в своих бесчисленных находках, в выразительной «мимике» двигающихся, расширяющихся и сужающихся глаз кукол, в смелом использовании в кукольном фильме крупного плана.

Сказочно-фантастическая стихия, в которой он так свободно и естественно чувствовал себя, всегда неудержимо влекла его. Недаром Старевичу был близок Гоголь с его народно-комической поэзией чудесного, сказочного, недаром ему, одному из первых, принадлежит честь экранизации гоголевских произведений, в которых — и это тоже характерно — мультипликационные эпизоды, сказочные трюки с чертями, ведьмами и пришельцами «с того света» затмевали своей художественной изобретательностью и мастерским решением основную часть игрового фильма [19].

Мультипликационные картины Старевича быстро получили международное признание и долго не сходили с экранов мира, о них писали газеты Франции и Англии, их приобрели даже кинофирмы Соединенных Штатов.

Как и зачинатель графической мультипликации Эмиль Коль, Старевич почти всегда работал один и, даже переехав в 1919 году во Францию, остался там независимым режиссером-одиночкой, который больше всего полагался на собственное мастерство и выдумку художника и никому не раскрывал своих творческих секретов. Он пробовал силы и в графической мультипликации и первый применил ее для создания научно-популярного фильма. Среди картин, созданных Старевичем за границей, особого внимания заслуживает поставленный в 1937 году полнометражный фильм-памфлет «Рейнеке-Лис» (по Гёте), в котором он достиг такого совершенства в мимике и жесте, что эта картина и сейчас может служить высоким образцом профессионализма. Фильм Старевича и известной французской деятельницы детского кино Соники Бо «Занзабель в Париже» был в 1949 году удостоен премии на Международном фестивале детских фильмов в Венеции.

К числу первооткрывателей мы с полным правом можем причислить и зачинателей советской мультипликации, шедших в новых условиях неизведанным, непроторенным путем, открывших в разных сферах и жанрах своего искусства совершенно новые горизонты. Невозможно пройти мимо того факта, что у истоков советской мультипликации стояли такие титаны искусства нового мира, как Владимир Маяковский и Дзига Вертов, хотя и не создавшие значительных произведений рисованного кино, но высоко ценившие возможности этого вида киноискусства.

Владислав Старевич. «Рейнеке-Лис»



Маяковский, поэтике которого мультипликация была чрезвычайно близка, пробовал ее средствами «одушевить» свои сатирические плакаты «Окон РОСТА» [20], а в своих киносценариях широко применял приемы художественной выразительности, связанные со специфическими возможностями мультипликационной образности [21].

Дзига Вертов, как известно, активно провозглашавший и воплощавший в своем творчестве принципы «киноправды» и противопоставлявший документальность всевидящего киноглаза «возвышающему обману» художественного вымысла, тем не менее проявлял огромный интерес к мультипликации, искусству «безграничной фантазии». Он первый вместе с оператором И. Беляковым, художниками А. Бушкиным и А. Г. Ивановым начал работать над мультфильмами и включил мультипликацию в свой журнал «Киноправда». Таким образом, с первых своих шагов искусство мультипликации было у нас неразрывно связано с политической проблематикой, с публицистикой, со злобой дня, с сатирическим политплакатом и газетной карикатурой.

Пример Дзиги Вертова и его сподвижников (особенно А. Бушкина), их начинания в области нового, мультипликационного кино пробудили интерес к этому искусству, привлекли к нему внимание

Дзига Вертов. «Юморески». Художники А. Бушкин и И. Беляков

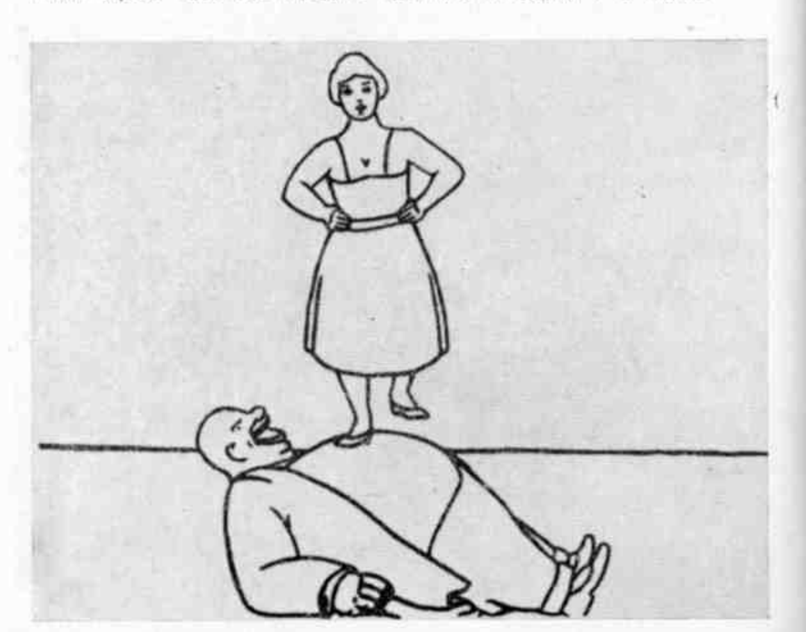


художников Н. Ходатаева, З. Комиссаренко, Ю. Меркулова. Несмотря на скудные средства и технические возможности, они начали смело экспериментировать, создав такие картины, как мультпародия «Межпланетная революция» и чрезвычайно широкий и многоплановый по своему замыслу фильм «Китай в огне», посвященный труду и революционной борьбе китайского народа. В работе над этим фильмом приняли участие молодые художники И. Иванов-Вано, В. Сутеев, В. и З. Брумберг, О. Ходатаева и другие, навсегда связавшие свое творчество с судьбами советской мультипликации и ставшие затем видными ее мастерами.

Одним из зачинателей советской мультипликации был и А. В. Иванов, создавший в 20-годах целую серию небольших публицистических мультфильмов — политшаржей и политплакатов, немало сделавший для разработки и утверждения этого актуального боевого жанра. Над подобными же фильмами, посвященными злободневным вопросам международной политики, работали Ю. Меркулов, Н. Ходатаев, Д. Черкес, И. Иванов-Вано. Они нередко использовали как основу разрабатываемого типажа образы политической карикатуры Моора, Дени, Черемных, Б. Ефимова.

В 20-е годы начинает активно развиваться и детская мультипликация, представленная такими, например, талантливыми фильмами, как

Дзига Вертов. «Советские игрушки». Художники А. Бушкин и А. Иванов

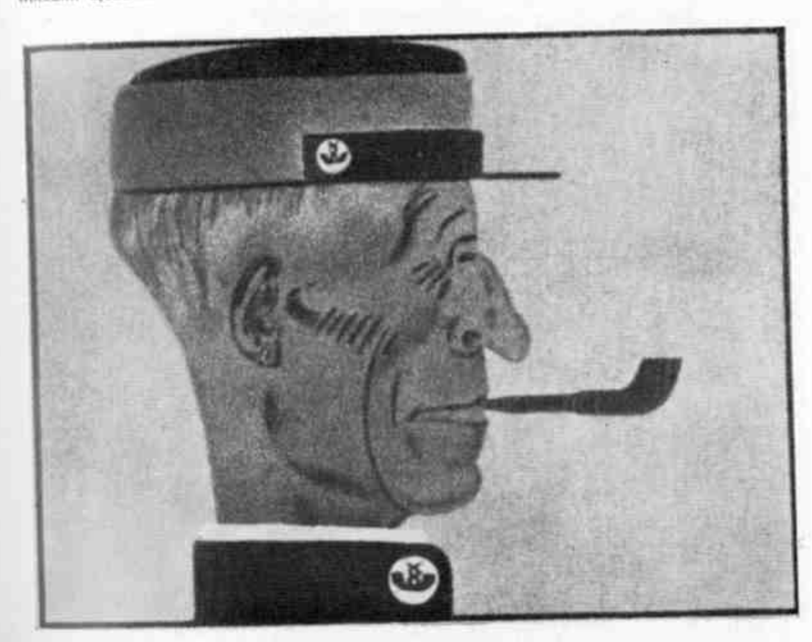


«Каток» Д. Черкеса и И. Иванова-Вано, «Тараканище» А. В. Иванова по сказке К. Чуковского, «Самоедский мальчик» Н. Ходатаева, О. Ходатаевой, В. и З. Брумберг. Эти фильмы следует отнести к числу наиболее ярких и стилистически оригинальных произведений мультипликации тех лет.

Куклы впервые в советской мультипликации появились в фильме «Приключения Болвашки», созданном режиссером и оператором Ю. Желябужским в 1927 году. Вслед за ним последовали «Мойдодыр», «Приключения китайчат» — фильмы режиссера М. Бендерской, которая была кукловодом у Ю. Желябужского. Много сделал для развития объемной мультипликации режиссер Ю. Меркулов, утвердивший жанр злободневного кукольного агитфильма.

Наиболее значительные произведения, не потерявшие до сих пор своей художественной ценности, во многом определившие основные позиции и жанрово-стилистические русла развития советской мультипликации и, более того, ее международный авторитет, были впервые созданы в 30-х годах. Это, например, рисованный фильм «Почта», поставленный талантливым художником — иллюстратором детской литературы М. Цехановским. В стилистически оригинальной экранной трактовке стихотворение С. Маршака — одно из любимейших произведений детей — приобрело особую эмоционально-ритмическую вырази-

Михаил Цехановский. «Почта»



тельность. Фильм тонко сочетал вымысел и условность рисованной мультипликации с поэзией и правдой современной темы. Он представляет собой счастливый пример верного и бережного кинематографического прочтения литературного первоисточника. «Немой» вариант картины, появившийся в 1929 году, был через год с большим мастерством и изобретательностью озвучен. Движение различных видов транспорта, которыми пользуется почта,— самолета, поезда, парохода — выразительно передано шумами. Это был первый советский звуковой мультипликационный фильм. Он стал событием в истории нашей мультипликации, получил известность за рубежом, привлек внимание советской и иностранной печати.

После «Почты» выразительные возможности, которые дает синтез изобразительного и музыкального образа в мультипликации, вызвали особый интерес М. Цехановского. Он ставит сугубо экспериментальный немультипликационный фильм «Пасифик» (1931), в котором стремится найти изобразительные эквиваленты к симфонической поэме Онеггера, а затем обращается совместно с Д. Шостаковичем к замыслу — создать фильм по пушкинской «Сказке о попе и о работнике его Балде». Смело экспериментируя, режиссер исследовал еще не раскрытые богатейшие выразительные возможности рисованного фильма. Фрагменты этой, к сожалению, оставшейся незаконченной картины говорят

Николай Ходатаев. «Органчик»



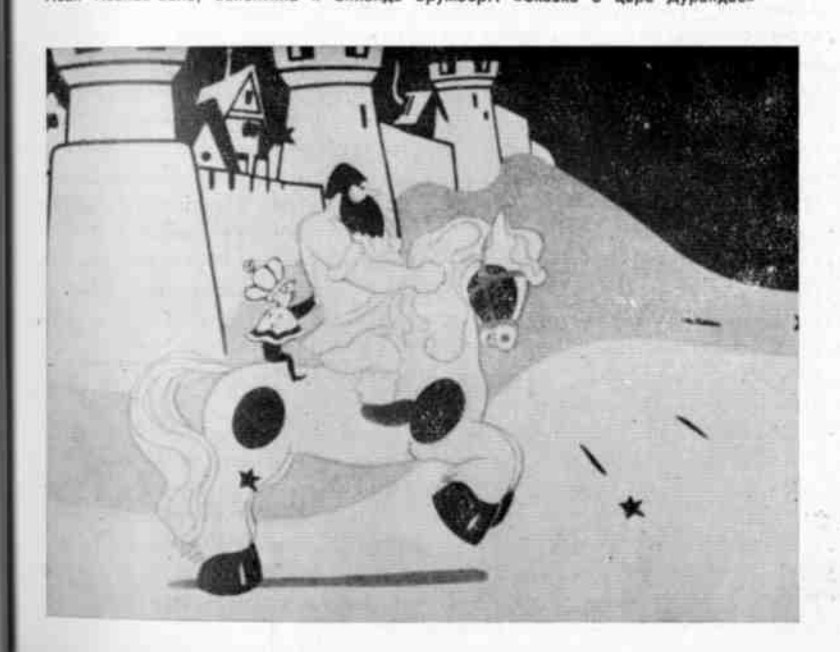
о самобытности и реалистической направленности творческих поисков ее авторов. Фильм, однако, не получил поддержки, и прекращение работы над картиной студией «Ленфильм» надолго толкнуло М. Цехановского в русло широко признанной в то время и некритически воспринимаемой технологии и эстетики американского рисованного кино.

Могучим и ярким было сатирическое направление в советской мультипликации 30-х годов, представленное такими интересными фильмами, как «Сказка о царе Дурандае» И. Иванова-Вано и В. и З. Брумберг, «Органчик», поставленный Н. Ходатаевым по мотивам «Истории одного города» Салтыкова-Щедрина, «Квартет» по басне Крылова (режиссеры А. Иванов и П. Сазонов). Эти фильмы показали, что мультипликация — боевое актуальное искусство, способное решать важные социальные задачи.

Одной из лучших детских картин этого времени, созданных мастерами мультипликационного цеха студии «Ленфильм», была «Джябжа» — первая самостоятельная работа талантливого режиссера М. Пащенко, в которой своеобразная нанайская сказка получила яркое по национальному колориту, выразительное по цвету и характеристикам персонажей решение.

Но особая роль в истории советской мультипликации принадлежит первому полнометражному кукольному фильму «Новый Гулливер»,

Иван Иванов-Вано, Валентина и Зинаида Брумберг. «Сказка о царе Дурандае»



поставленному режиссером А. Птушко. Сценарий фильма, созданный Г. Рошалем и А. Птушко,— это не обычная экранизация, а довольно смелое и вольное использование мотивов бессмертной книги Джонатана Свифта, вернее, лишь одной ее части — «Путешествие в Лилипутию». Однако переосмысление классического сюжета — Новый Гулливер, советский мальчик Петя [22], попадает в мир капиталистических отношений, олицетворяемый Лилипутией и ее обитателями,— придавало фильму остросовременный смысл. При этом гротесковые образы картины превосходно сочетали фантастику и реальность. Развернутые сатирические характеристики правящей верхушки основаны на изобретательно найденных и емких по содержанию деталях (например, блестящий шарж на конституционную монархию — речь за послушно раскрывающего рот короля «говорят» грампластинки). Сложные, построенные на комбинированных съемках массовые сцены дают широкий панорамный облик капиталистической Лилипутии. Фильм зло высмеивает цинизм политических нравов, обличает фарс парламентских «дебатов» двух буржуазных партий. Все эти яркие находки и решения определили подлинно новаторский характер фильма, его значение для развития мультипликационного кино. «Новый Гулливер» имел огромный успех у советского зрителя и во многих странах мира.

Новаторскую суть этой картины очень точно определил вскоре после ее выхода Г. Рошаль, отмечавший, что «только с ростом содержания будет совершенствоваться форма. Пример «Гулливера» в этом отношении чрезвычайно разителен. Большая тема в какой-то степени переработанного Свифта заставила впервые в мире найти совершенно новый язык для объемной, кукольной мультипликации» [23].

Весьма знаменательно, что именно это, ставшее классическим, произведение оказало такое могучее воздействие на развитие мультипликации в других странах и, в частности, как об этом свидетельствует талантливый чешский режиссер-мультипликатор Гермина Тырлова, служило для зачинателей замечательного искусства чехословацкого кукольного фильма волнующим, побуждающим к творчеству примером. «Этот фильм,— пишет в статье «Мастера чехословацкого кукольного фильма» Мария Бенешова,— послужил непосредственным импульсом, вдохновившим постановку первой и в течение многих лет единственной чешской кукольной картины Карела Додала и Гермины Тырловой —«Тайна фонаря» [24].

Конечно, не только смелый и талантливый фильм А. Птушко и Г. Рошаля, но и другие наиболее зрелые произведения советских мультипликаторов несли в себе тот заряд творческой энергии, то неповторимое своеобразие, которые помогли подняться послевоенной мультипликации социалистических стран на принципиально новую ступень ее развития,— по-новому глубоко и полно осознать образную природу мультипликации, ее художественные возможности [25].

Причина этого заключается в том, что, несмотря на распространившееся в этот период у нас (как и во многих странах мира) некритическое восприятие далеко не лучшего в творчестве Диснея — увлечение легковесно-развлекательным, основанным на голых трюках решением рисованного фильма,— наиболее значительные произведения советской мультипликации, как и все советское искусство, несли в себе силу и своеобразие новой, социалистической эстетики, новое содержание, новые идеи. Мастерам советской мультипликации удалось по-новому «скорреспондировать» и совместить мир столь характерных для этого вида кино сказочно-гротесковых образов с миром реальным, полным острых злободневных проблем, создать фильмы емкие и вполне определенные по направленности мысли, по гражданскому темпераменту.

В лучших образцах своего творчества советские мультипликаторы доказали, что этот вид искусства и, возможно, в большей степени, чем любой другой, не может развиваться без полнокровных связей с народным творчеством. Теряя живые контакты с неизменно питающей ее почвой народного искусства, мультипликация лишается своей глубинной основы, своего фундамента.

Наконец, они, не в пример американской мультипликации, показали, что искусство рисованного и кукольного фильма обладает огром-



Александр Птушко. «Новый Гулливер»



ной силой сатирического отображения современного мира и может активно служить великим целям социального прогресса. Это новаторство советской мультипликации, принципиально новое понимание режиссерами и художниками возможностей искусства рисованного и кукольного кино во многом подготовили и предопределили тот качественный скачок, который совершила мультипликация социалистических стран в послевоенные годы.

Уроки Диснея. Среди крупнейших мастеров, оказавших огромное влияние на развитие мировой мультипликации, рядом с ее первооткрывателями следует прежде всего поставить одного из самых известных американских кинорежиссеров и продюсеров — Уолта Диснея. Его нередко называют «отцом мультипликации», «первым мультипликатором мира». И это не удивительно. Творчество Диснея составляет целую эпоху в истории мультипликации, ему принадлежит выдающаяся роль в формировании и утверждении искусства рисованного фильма как самостоятельной отрасли кинематографии, которую он сумел благодаря исключительной энергии и таланту поставить в сознании широкого зрителя на один уровень с искусством игрового фильма.

Последнее обстоятельство особенно важно подчеркнуть, так как во многих странах Европы мультипликация оказалась оттеснена, а то и вовсе сметена стремительным и бурным развитием игрового кино.

Уолт Дисней

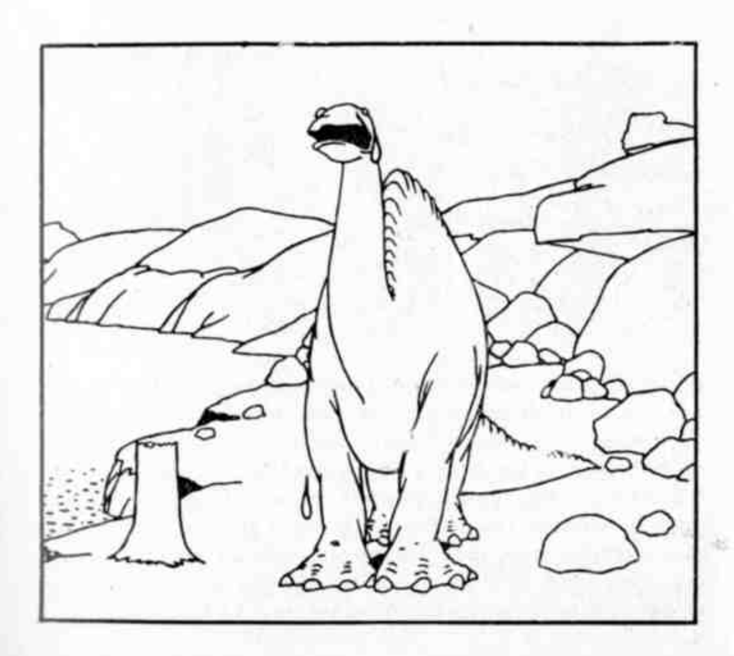


Впрочем, и в Америке увлечение коммерческой, индустриально-производственной и аттракционно-развлекательной стороной мультипликационного кино часто превалировало над интересами художественными.

Велико же было удивление Эмиля Коля, когда, прибыв в США, он заметил, что в большинстве своем американские режиссеры-мультипликаторы, за исключением разве что Уиндзора Мак-Кея, «по-видимому, не заботятся больше о художественности рисунков и нашли способ индустриализировать производство своих лент. Они фабрикуют их одну за другой так же, как на Елисейских полях пекут вафли»[26].

Фильм Мак-Кея «Джерти — дрессированный динозавр» выгодно отличался графической чистотой и «легкостью» рисунка, выразительностью движений и представлял собой оригинальную форму «комбинированной» пародии, сочетавшей, подобно нынешней «Латерне магика», элементы представления живого актера на сцене и рисованного изображения мультперсонажа на экране. Впрочем, все это носило эффектный, но достаточно примитивный характер. Режиссер (сам Мак-Кей), стоявший в позе дрессировщика, размахивал цирковым бичом, а динозавр, кстати сказать, ставший затем одним из излюбленных персонажей мультипликаторов разных стран, послушно выполнял его повеления.

Уиндзор Мак-Кей. «Джерти — дрессированный динозавр»

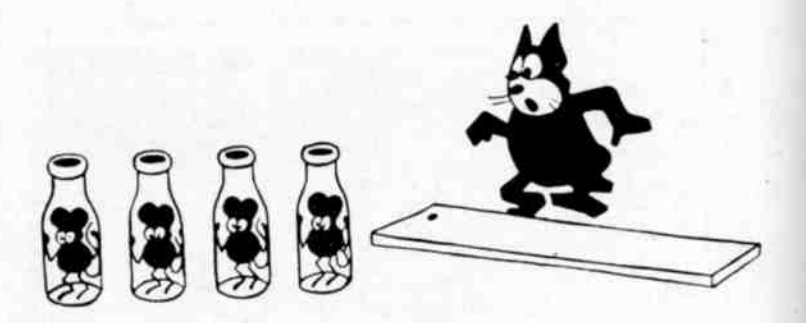


Однако и для Мак-Кея, художника-карикатуриста со своим индивидуальным почерком, мультипликация была своего рода фокусом, способом потешить и удивить публику больше экстравагантной кино-клоунадой, чем самостоятельным видом художественного творчества.

Среди непосредственных предшественников Диснея в американской мультипликации нельзя не назвать имена Пата Сюлливена и Отто Месмера — создателей Кота Феликса, рисованного героя одноименной картины, подсказавшего Диснею решение образа его знаменитого Микки Мауса.

Поскольку мы коснулись мультипликации США, предшествовавшей «эпохе Диснея» или совпавшей с ней, следует сказать и о творчестве братьев Макса и Дейва Флейшеров, авторов целых серий рисованных фильмов, много лет не сходивших с экрана. Так же как и в фильмах Диснея, их внимание сосредоточено на стремлении создать постоянных мультгероев, которые смогли бы снискать симпатии и интерес зрителей и стали бы по своей популярности подобием кинозвезд. Но эта популярность, несмотря на высокое техническое совершенство мультипликации, была основана главным образом на дешевом комиковании и эффектных трюках довольно поверхностных по содержанию фильмов. Одного из таких героев флейшеровских картин — пучеглазого морячка Попейо — Жорж Садуль язвительно

Пат Сюлливен. «Кот Феликс»



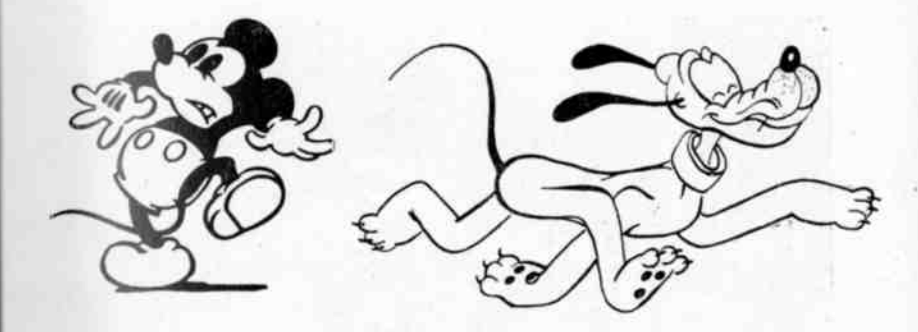
называет «нелепым олицетворением героизма в американском стиле» [27]. Огромная серия Попейо, просуществовавшая до конца 50-х годов и долгое время конкурировавшая даже с диснеевскими фильмами, по существу, представляет собой рекламу торговой фирмы. Эти фильмы были основаны на вариациях одного и того же весьма нехитрого сюжета: сначала гигант Блуто одолевал Попейо, но схватка неизменно заканчивалась тем, что, усиленно поглощая во время потасовки консервированный шпинат, моряк приобретал сверхъестественные силы и после многих перипетий побеждал своего соперника.

Для Диснея с первых же шагов его деятельности в начале 20-х годов (фильм «Алиса в рисованной стране» создан в 1923 г.) также характерны поиски постоянного персонажа-маски, импонирующего зрителю, персонажа, похождения которого представляют цепь забавных, построенных на трюках приключений. Первый успех Диснея связан с образом кролика Освальда. Затем появился знаменитый мышонок Микки Маус и окончательно определился графический стиль, который американцы за его приверженность к округлым, избегающим углов линиям прозвали «каучуковым шлангом». За Микки последовали собаки Плуто и Гуфи, утенок Дональд, три поросенка, черепаха Тоби и другие рисованные персонажи маленьких диснеевских фильмов, которые приобрели огромную, невиданную для героя мультфильма популярность у зрителей самого разного возраста.

Графический персонаж стал приковывающим всеобщее внимание героем кинематографического зрелища. Сам Дисней, объясняя успех своих фильмов, говорил: «Я рассказываю простые истории, и по моим героям видно, что хорошее в жизни может быть так же увлекательно, как и мрачные приключения. Я рассказываю старые сказки, которые хорошо кончаются... Возможно, секрет моего успеха в том, что все мои фильмы не бывают слишком детскими...» [28]. В этих словах большой смысл — в них доброе сердце художника, хорошо понимающего муд-

Микки Маус

Плуто



рые секреты мультипликационной сказочности. Его Микки Маус, как и другие герои, — условные, полные юмора и экспрессии фигурки по всем законам басенно-сказочного персонажа-маски являются своего рода образами-кентаврами, сочетающими звероподобие и человеческие черты, незамысловатые, часто примитивные характеристики с забавным человекообразием облика и движений. Микки Маус предприимчив и удачлив, но и не лишен слабостей, его образ часто пронизан ироническим авторским отношением, и, может быть, поэтому Г. Рошаль считал что этот персонаж стал символом веселого мещанина, что это

«отжатый до экстракта образ мелкого буржуа, который проник в самые глухие уголки мира»[29]. При всей социологической категоричности подобного вывода, в нем правильно, на мой взгляд, подчеркнута специфическая символичность образа-маски. Но «подкупающее» преимущество диснеевского персонажа, играющее не последнюю роль в характере его комизма, заключается также в том, что зритель, восторгающийся комедийной неожиданностью положений, все время, как и сам автор, чувствует себя вправе смотреть на героя мультфильма немного свысока, смеяться над его слабостями, подтрунивать над его нелепой неудачливостью или восхищаться ловкостью.

С появлением звукового кино Дисней создает специальный жанр организованных в серии короткометражных рисованных музыкальных комедий, которым он дает название «Наивных симфоний»[30]. Это своеобразные киноистории, основанные главным образом на чудачествах, причудах, на эффектных трюках, графической деформации и неожиданных гротесковых и комедийных ситуациях. В них делается попытка соединить изображение с музыкой, в том числе нередко с музыкой классической. Конечно, в своих «Наивных симфониях» Дисней не претендует на глубокие философские обобщения. В его художественном мировоззрении, несомненно, многое идет от комиксов (у которых в значительной мере переняла свою стилистику и содержание американская мультипликация), от стремления «учесть» эстетический уровень и непритязательные вкусы зрителя.

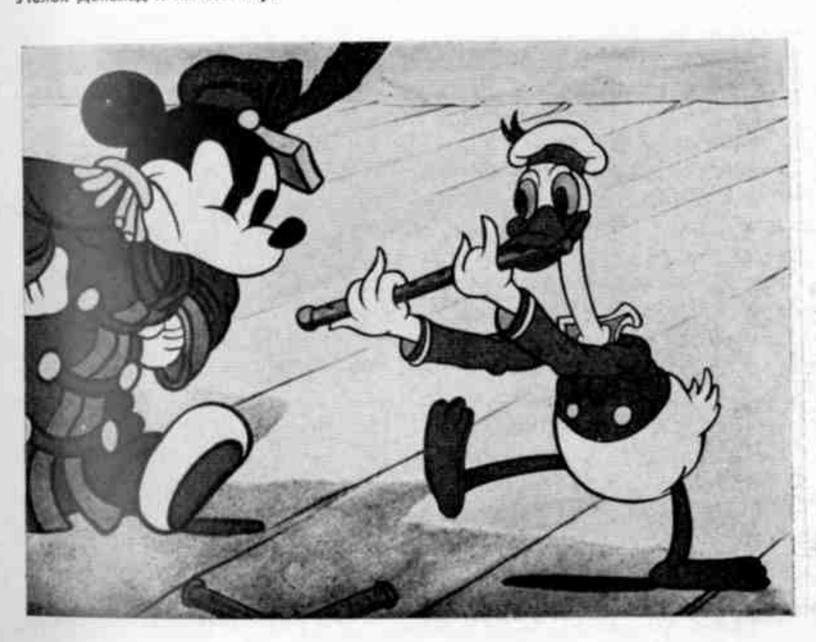
Макс Флейшер. «Попейо»



Однако творчество Диснея, если его брать в целом, явление достаточно сложное, и вряд ли можно охарактеризовать его однозначно, обрисовать одной краской. Тут, думается, как всегда, односторонность взгляда и пресловутый метод наклеивания ярлыков — плохие помощники.

Любопытно, что даже таким знаменитым фильмам Диснея, как «Бэмби» (1942), авторитетнейшие знатоки кино давали резко противоположные оценки. Так, эту картину чрезвычайно высоко оценил Сергей Образцов в своей рецензии на фильм. Как бы продолжая эту оценку, Григорий Александров писал уже после смерти Диснея, подводя итог его деятельности: «Большой рисованный цветной фильм «Бэмби» стал поистине событием. Фильм пользовался всеобщим успехом, любовью и симпатией не только потому, что был мастерски осуществлен, но и потому, что его наполняли благородные, гуманистические чувства и мысли. Это удивительно — ведь подавляющее большинство рисованных мультипликационных фильмов всегда показывало карикатурные сюжеты и комические положения. А «Бэмби» Диснея открыл поэтический, романтический жанр рисованного кино»[31]. Жорж Садуль же в своей «Всеобщей истории кино» отмечает, что «фабрикант волшебных

Утенок Дональд и Микки Маус



сказок» сделал очень слащавый фильм «Бэмби», и считает, что «художественная деградация этого промышленника проявилась теперь в полной мере»[32]. На некоторые серьезные недостатки диснеевского фильма обратил внимание Сергей Эйзенштейн, высоко ценивший искусство Диснея, о чем подробнее мы будем говорить, анализируя выразительные возможности мультипликации.

Думается, однако, что, как бы мы ни относились к уровню художественного вкуса знаменитого «волшебника из Канзаса», а вкус его действительно не всегда был достаточно высок и нередко подводил его, когда он делал уступки поставленному на широкую ногу кинобизнесменству, нельзя все же преуменьшать его место в истории мультипликации, упрощать истоки его творчества, несомненно, имеющего глубоко традиционные корни. Вот почему мне кажется, что Ж. Садуль гораздо более прав в своей суммарной оценке Диснея, которую он столь выразительно сформулировал в другом труде — однотомной «Истории киноискусства», подчеркнув родственность направленности его художественных поисков с предшествующей «комедийной культурой» и традициями. «Искусство Диснея,— пишет он,— достигло своего апогея еще в довоенный период. Его изобретательность, поэтичность, выдумка напоминали прежние находки Мака Сеннета. И это сходство далеко не всегда было случайным. Дисней использовал сотни людей[33], среди которых у него был собственный отряд «гегменов», которые отыскивали комические трюки, рылись в библиотеках и в американской классике. Гибкость мультипликаций позволяла достигать эффектов, ранее ограниченных возможностями съемок»[34]. Творчество Диснея возникло не на пустом месте.

Уолт Дисней. «Бэмби»



Конечно, можно найти недостатки и в его лучших фильмах — «Бэмби» упрекнуть в излишней сентиментальности и недостатке художественного вкуса, «Белоснежку и семь гномов» — в отсутствии стилистического единства трактовки персонажей, в слащавости положительных героев и в мелодраматичности отрицательных, «Пиноккио» — в безудержном «нагнетании» поверхностно-фабульной занимательности или еще в чем-то, как это делают некоторые критики. Но вряд ли удастся отрицать, что и сегодня эти его шедевры доставляют нам огромное эстетическое наслаждение, восхищают изобретательностью решений, виртуозностью движения фигур, благородством гуманистической темы, поразительным умением владеть вниманием зрителей. Дисней едва ли не лучше, чем кто-либо другой, понял, что сила мультфильма в способности создать, как он говорил, «правдоподобие невероятного», одушевить неодушевленное, очеловечить мир вещей и животных, вносить волшебно-сказочное начало во все повседневное и обыденное.

Бэмби



Зайчик



Даже такой занимающий яростно антидиснеевскую позицию критик, как Робер Бенаюн, автор книги «Мультипликация после Уолта Диснея» (1961)[35], дающий уничтожающую характеристику поточно-конвейерной системе американского мультпроизводства, где художественное начало «стушевывалось» и отступало «перед законами развлекательной индустрии», не может не воздать должное «эпохе Диснея». «Дисней,— пишет он,— первый заставил широкую публику полюбить мультипликацию, отождествил появление своих рисованных персонажей на экране с радостью жизни. И за это он достоин самой большой славы»[36].

Тем не менее, отдавая должное творчеству выдающегося американского мастера, следует со всей определенностью подчеркнуть, что эпоха Диснея — вчерашний день мультипликации и что были периоды, когда некритическое восприятие эстетики и технологии его серийных трюковых фильмов стало мешать развитию мировой мультипликации, и в, частности, нашему советскому мультипликационному искусству. Они нередко несли на себе печать дешевой развлекательности.

Объясняя секрет успеха диснеевских фильмов, польский критик и теоретик кино Ежи Теплиц, ссылаясь на иронические замечания Рэя Бредбери об удивительной способности Диснея приноровиться к вкусам, психологии и даже быту обывателя и, развлекая, влезть в его сентиментально-мечтательную душу, пишет, что «удельный князь Диснейленда»[37] «умело обыгрывает все семейные и патриотические понятия». Удобно и приятно упакованная поучительность составляет, по выражению Е. Теплица, «своего рода синтез философии Диснея»[38].

Все это говорит о том, что Диснея нельзя рассматривать как высший, вневременной и «внесоциальный» авторитет[39]. Дисней действительно колоссальная фигура, среди его фильмов есть непревзойденные шедевры, ставшие классикой мультискусства[40]. Посредственность многих его серийных картин (а ведь размах его деятельности огромен — около 400 фильмов, из них 117 «Микки», около 100 «Дональдов», 40 «Плуто» и т. д.) неспособна заставить нас забыть его лучшие произведения. Очевидно, каждый мультипликатор в определенный период испытывает на себе влияние этой творческой натуры, ощущает силу воздействия богатейшего творческого наследия Диснея, навсегда вошедшего в арсенал художественного опыта мировой мультипликации.

Но, как говорится, новые времена — новые песни. В послевоенные годы, особенно в последние пятнадцать-двадцать лет, благодаря развитию европейской мультипликации, и прежде всего в социалистических странах, началась новая эпоха рисованного и кукольного фильма. Были расширены и углублены направления поисков, открыты неизвестные до того технические и идейно-художественные возможности объемных и графических мультфильмов. В этом нельзя не видеть явления принципиальной важности, подтверждения глубокой связи искусства с современными общественными и политическими процессами. Однако из всего положительного и отрицательного в творческом опыте знаменитого американского мультипликатора необходимо извлечь уроки, как это и сделали крупнейшие мастера современной мультипликации.

Каковы же главные уроки Диснея?

После Диснея стало аксиомой колоссальное значение выразительности движения в мультипликации. Мастерству «одушевления» у Диснея учились и продолжают учиться мультипликаторы всего мира. Своими лучшими фильмами он подчеркнул первостепенное значение литературно-драматургической основы, необходимость серьезных экранизаций, больших тем и форм, поистине неограниченные возможности мультипликации. Это, несомненно, принципиально важно для всего будущего рисованного и кукольного кино. Вслед за Диснеем вся последующая мультипликация ясно осознала необходимость героя на мультэкране, в том числе героя постоянного, наделенного ярко очерченной выразительной характеристикой, причем, конечно, более глубокой и тонкой, чем все Микки Маусы прошлого и нынешнего периода, как бы они ни назывались и кому бы ни принадлежали. Наконец, Дисней открыл и утвердил значение контрапункта звуковых и зрительных образов в мультипликации.

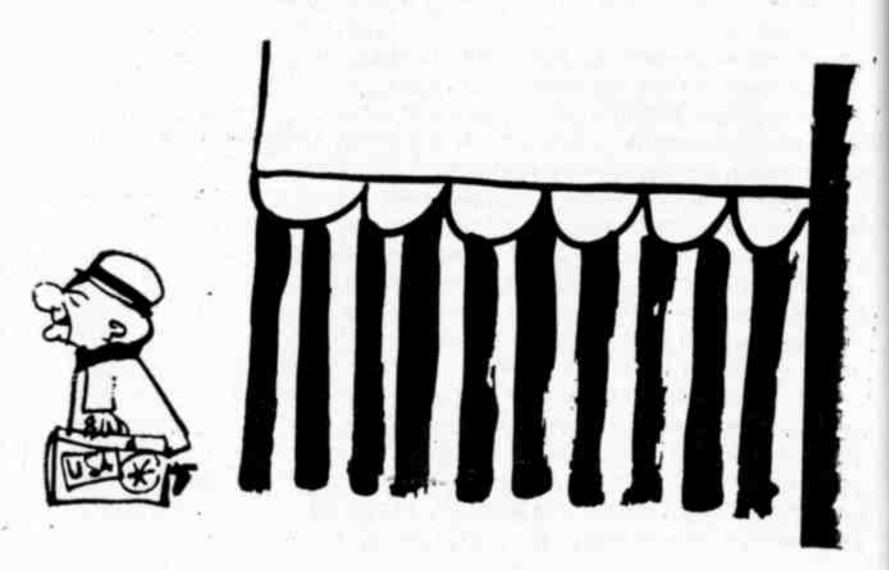
Анализируя недостатки диснеевской продукции, осознав его ограниченность как художника определенных эстетических идеалов, наиболее зрелые и талантливые режиссеры нашего времени пришли к выводу, что мультипликации — искусству мысли, искусству больших обобщений — решительно противопоказана бессодержательная, пустопорожняя развлекательность. Опыты Диснея с прямолинейным копированием движений и облика актера показали величайший вред натурализма в мультипликации.

Важный урок из наследия Диснея может вынести мультипликация и в области технологии. Мы далеки от того, чтобы отрицать значение художественного опыта советской мультипликации, накопленного в 30—40-х годах. Однако несомненно, что диснеевский конвейер производства, некогда столь прогрессивный и своевременный, не всегда соответствовал духу искания и экспериментирования, который зародился в нашем рисованном и кукольном кино еще в 20-е годы и привел к созданию стилистического своеобразия и богатства советской мультипликации. Мультипликация наших дней нашла множество новых выразительных возможностей и средств, поражающих своей неожиданной изобретательностью приспособлений, позволяющих применять технику бесконтурного рисунка, обыгрывать самую различную фактуру, использовать живопись, дутое стекло, керамику, гравюры, метод фотоперекладок, комбинировать рисованные персонажи, кукол и документальные кадры, пробовать разнообразные способы одушевления — от частичных движений плоских марионеток до движения, основанного на «магнитном методе» и даже электронике. Вот почему ныне конвейер как универсальная форма производства в определенной мере сужает пределы стилистических исканий мультипликаторов, нивелирует индивидуальный художественный почерк мастеров, способствует шаблону и штампу. И хотя на конвейере было создано и создается немало превосходных и первоклассных лент, именно отсюда пошли многие издержки «серийного производства» Диснея, одно время буквально наводнившего своими фильмами мировой рынок, диктовавшего определенные нормы вкуса, оценок и эстетического восприятия в мультипликации. Теперь время это прошло, перед мультипликацией открылись новые перспективы, новые творческие возможности.

Таковы, думается, главные уроки Диснея, не только не потерявшие своей актуальности, но и явственно вставшие в центр внимания мультипликаторов в послевоенные годы.

Второе рождение. Потребовались годы и годы, чтобы мультипликация вырвалась из заколдованного круга изобретательной банальности, в плену которой держало ее американское рисованное кино. В послевоенные годы совершилось нечто вроде эстетического обновления, внесшего свежую, живительную струю в искусство мультипликации. И это не преувеличение, а факт, который становится общепризнанным, факт, о котором с восхищением говорят не только теоретики и критики, но и многие художники, имеющие самое непосредственное отношение к судьбам мультипликационного кино. «Примерно до 1950 года, — заявил на страницах французского журнала «Синема» Жан Эффель, — стилем мировой мультипликации командовали американцы. Но с тех пор в языке и технике мультипликационного искусства изменилось столь многое, что этот процесс можно сравнить с подлинной революцией»[41]. Как бы продолжая эту мысль и подтверждая ее опытом послевоенного этапа развития советского рисованного и кукольного кино, режиссер Ф. Хитрук говорит: «За последние двадцать лет наша мультипликация родилась второй раз. Наш чисто зрелищный, как было принято думать, кинематограф стал интеллектуальным»[42].

Стивен Босустов. «Мистер Магу»



Разумеется, педанты могли бы возразить, что мультипликация никогда не умирала, а потому ей не было необходимости рождаться вновь. Однако «второе рождение» — это не педантичная формула, а образ, которым художник пользуется как синонимом творческого взлета дорогого ему искусства.

Радостно сознавать и, разумеется, нельзя считать случайным, что это обновление мультипликационного кино получило особый размах, яркое и самобытное развитие в социалистических странах.

В чем же смысл и значение этого обновления?

Французский искусствовед Робер Бенаюн в уже упоминавшейся книге «Мультипликация после Уолта Диснея» объясняет его торжеством ломаной линии над округлостью Диснея, угловатого над сферическим. Однако такой формально-стилистический подход к анализу существенных перемен в целой области художественного творчества по меньшей мере наивен. Суть этого явления глубоко связана с политическим подъемом послевоенного времени, с ростом национального самосознания и состоит в том, что мультипликация, как и другие виды искусства, повернулась лицом к живой, кипящей событиями действительности, прониклась интересами, идеями и фактами сегодняшнего дня и одновременно обратилась для их выражения к неисчерпаемым источникам народных традиций, к богатейшей сокровищнице изобразительного и литературного творчества — классического и современного. Она стала искусством граждански страстным, политически острым и актуальным, идейно содержательным. Активнее, чем раньше, она держит теперь в центре своего пристального внимания и исследует мир современного человека, современные общественные проблемы. Возникли самобытные национальные школы рисованного и кукольного фильма, представителей которых отличает глубокая внутренняя общность с народным творчеством, с национальными традициями в изобразительном искусстве и литературе. Все это открыло перед мультипликацией новые горизонты, новые жанровые и стилистические возможности, сделало ее искусством интеллектуально емким и эмоционально насыщенным, способным на образные обобщения большой философской глубины и масштаба.

В результате было подрублено и разбито в самой основе, хотя еще и не развеяно окончательно, смехотворное, но все еще живучее предубеждение, согласно которому мультипликация — искусство сугубо развлекательное, примитивно назидательное и, видимо, именно поэтому исключительно детское. Мультфильмы с новой силой заговорили взволнованным языком боевых киноплакатов, политических памфлетов, пародий, сатирически сопоставляющих историю и современность, языком метких эпиграмм и злободневных фельетонов.

Монополия диснеевской стилистики, неспособной выразить все богатство новых идей, представлений, постановочных возможностей, жанров, была взорвана. Она перестала быть единственным мерилом

художественных ценностей, появились новые технические методы, новые эстетические принципы.

Характерно, что даже в США, где влияние «короля» американской мультипликации на другие студии рисованного фильма было огромным и его творческий авторитет и коммерческое могущество долгое время казались неоспоримыми и непререкаемыми, возникла группа мультипликаторов, смело противопоставивших свои художественные искания тому, что делал Уолт Дисней. Большинство из них ушло в 1943 году с фабрики-студии Диснея в Бербанке, штат которой насчитывал более полутора тысяч работников различных специальностей. Под руководством Стивена Босустова они организовали свою мультстудию — ЮПА («Юнайтед Продакшн оф Америка»).

Босустов, канадец по происхождению, проработал у Диснея около семи лет и был уволен вместе с тринадцатью своими коллегами за участие в забастовке. Новое объединение начало с короткометражных инструктивных и рекламных мультфильмов, но именно в них постепенно выработался более простой и свободный стиль, тесно связанный с новыми формами, характерными для журнальной графики того времени, и, в частности, с творчеством популярного художника-карикатуриста, «философа карикатуры» Сола Стейнберга. Босустов не только не стеснял, но, наоборот, всячески поддерживал самостоятельность входивших в студию мастеров, индивидуальное своеобразие их творческих почерков. И хотя критики считали, что среди режиссеров ЮПА Тед Пармели более лиричен, а Роберт Кеннон — экспрессивен, Джин Дейч тяготеет к декоративности, а Джон Хабли — к большей абстрактности изобразительных решений, можно говорить о единых творческих тенденциях этой группы режиссеров-мультипликаторов, возглавляемой Босустовым. За десятилетие с 1948 по 1958 год (когда ЮПА распалась, а ее сотрудники открыли новые, самостоятельные студии либо переехали в другие страны) был создан целый ряд фильмов, с которых решительно сброшены догматические оковы диснеевской стилистики. К ним относится, например, поставленная Робертом Кенноном серия «Геральд Мак Боинг-Боинг», названная так по имени героя-мальчишки, который из-за дефектов речи объяснялся одними звукоподражаниями, обозначая ими предметы. На этом строятся разнообразные комические ситуации, связанные с «эффектом непонимания». Другим популярным постоянным персонажем, вышедшим со студии Босустова, был мистер Магу (художник Пито Бернесс). Страдающий крайней близорукостью, этот наивный, наделенный неограниченной фантазией джентльмен попадает в самые непредвиденные обстоятельства, путает предметы и явления и выражает полнейшую неприспособленность к условиям общественной жизни.

Джон Халас. «Художник и поэт»



Джон Халас. «Автомания 2000 года»



В 1956 году созданный Босустовым для телевидения фильм «Невидимые усы Рауля Дюфи» получает премию в Канне. И вскоре Дисней (сам Дисней!) в своих короткометражных фильмах «Свинья есть свинья», «Сто один долматинский дог» и других начинает подражать изобразительной манере студии ЮПА. Так утверждается успех Босустова, его стиль, более нервный и простой, освобожденный от всякой перегрузки деталями обстановки, кажущийся эскизно небрежным по манере рисунка. Творчество Босустова и его коллег оказало влияние на английскую мультипликацию — в Лондоне был открыт филиал ЮПА, под воздействием школы Босустова находилась в то время крупнейшая английская мультстудия, возглавляемая Джоном Халасом, создававшая фильмы разных жанров, главным образом для телевидения.

Необходимо подчеркнуть, что, в отличие от мультипликации социалистических стран, противопоставившей Диснею новое содержание и социально-эстетические функции творчества, «бунт» Босустова и его коллег носил преимущественно стилистический характер. Он внес новое главным образом в развитие выразительных средств и значительно меньше в само содержание мультипликационного искусства.

И в других западноевропейских странах самостоятельные национальные школы мультипликации, учтя опыт и уроки Диснея, пробуют, и при этом значительно раньше, чем в Америке, идти своим путем

Бертольд Бартош. «Идея»

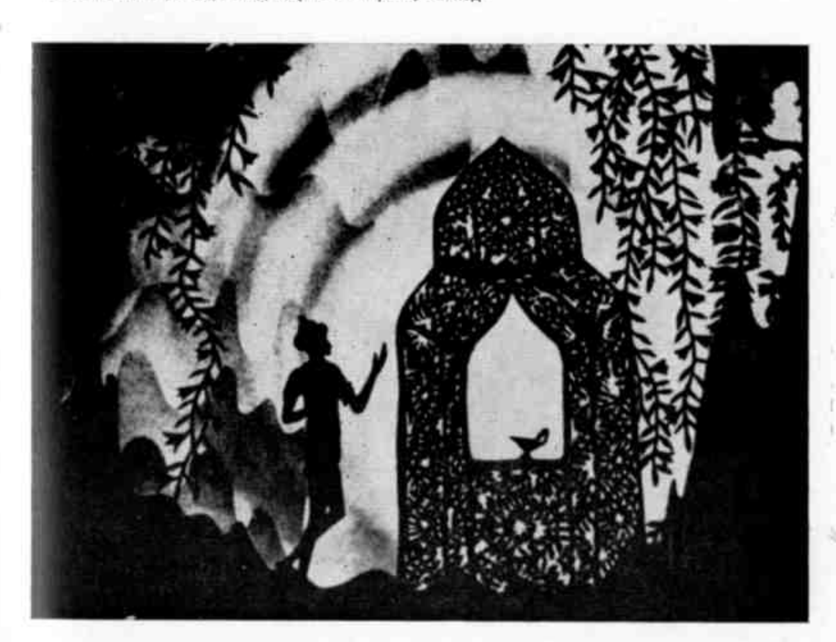


как в области технологии, так и в области эстетики. Они стремятся противопоставить свои искания потоку стандартной, умилительно глуповатой, заполнившей экраны мира зоолого-ботанической «заокеанской продукции», превратившей искусство мультипликации в детскую забаву. Во Франции, например, родине рисованного фильма, уже в 20-х годах выдвигается такой замечательный мастер, как Бертольд Бартош, автор общепризнанного шедевра «Идея», созданного в 1932 году по одноименному циклу гравюр Франса Мазереля с музыкой Артура Онеггера. В нем создание человеческого гения — Идея в образе осененной сверкающим нимбом маленькой нагой женщины противостоит буржуазному миру ханжества, лжи и мракобесия.

Бертольда Бартоша, работавшего лишь недолгое время с Лоттой Рейнигер и Вальтером Руттманом, французские критики называют одиноким мечтателем, искателем, «алхимиком», испробовавшим самую различную технику, изобразительные решения и жанры. Его фильм «Идея» остается в истории мультипликации неповторимо оригинальным произведением трагедийного, патетического дыхания, верно воспроизводящим дух и смысл знаменитого мазерелевского цикла.

Работа Бартоша над этой картиной, и, в частности, использование в мультипликации стилистики гравюр на дереве, произвела огромное впечатление на другого талантливого французского художника —

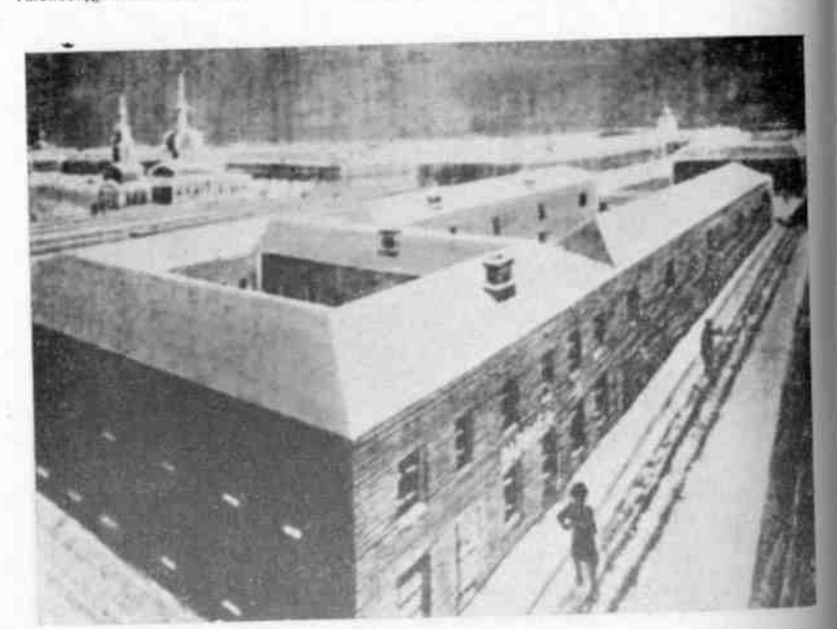
Лотта Рейнигер, Бертольд Бартош. «Принц Ахмед»



Александра Алексеева. Для мультипликационного оживления гравюр он конструирует специальное приспособление — «экран из булавок» — плоскость в квадратный метр величиной, в которую вмонтированы десятки тысяч вдвигающихся и выдвигающихся игольчатых стерженьков, с помощью которых без бумаги и красок создаются фазы любых очертаний, различные вариации, оттенки черного и белого. Применив свой «экран», Алексеев, работая как гравер на доске, создает в 1937 году фильм «Ночь на Лысой горе» (музыка Мусоргского). Совершенствуя свою конструкцию, Алексеев ставит в дальнейшем с ее помощью фильм «Прохожий» (в США, где он находился во время войны), а затем экранизацию гоголевского «Носа» (1963). На Международном фестивале мультипликационного фильма в Загребе (1972) демонстрировалась новая работа режиссера — «Картинки с выставки» (по Мусоргскому), также созданная при помощи игольчатого экрана.

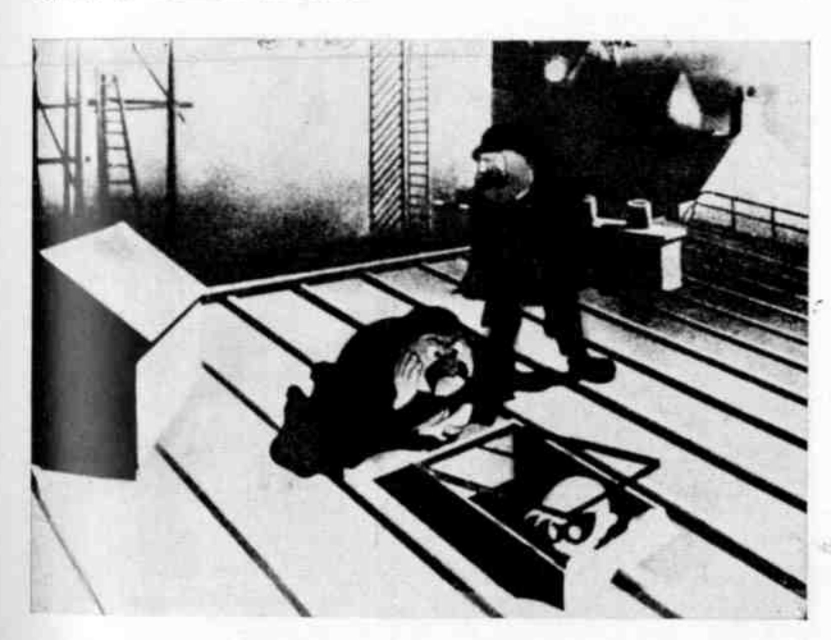
Однако работы Бартоша и Алексеева в 30-х годах были исключением. Общая оценка этого периода, данная, например, французским критиком Дени Шевалье, довольно мрачная. «До самых последних лет, предшествующих второй мировой войне, — пишет он, — французскую мультипликацию можно классифицировать следующим образом: развлекательная — посредственна, так как слишком привязана к штампам и подражательной имитации реального; научная — поражает выдумкой, изобретательностью и значительно опережает то, что происходит в этой области в других странах, рекламная — в состоянии детского лепета... Только подобный культу фетишизм по отношению к диснеевским формулам и канонам может объяснить непонимание мультипликаторами этой эпохи художественных требований их искусства» [43]. Еще менее значительна и оригинальна, по мнению критика, в эти годы итальянская и испанская мультипликация.

Александр Алексеев. «Нос»



Характерно, что во Франции в последующие годы активно развивается именно рекламная мультипликация, дающая своим создателям наиболее верные средства к существованию. Дени Шевалье приводит в своей книге ответ одного из крупнейших французских мультипликаторов, главы целого направления Поля Гримо, на вопрос о том, какое будущее он видит для мультипликации в странах Западной Европы. «Если все будет продолжаться, как сейчас, — сказал режиссер, — а никто не может поручиться, что вскоре произойдут изменения,— дело будет ухудшаться» [44]. Он пояснил, что если будет вестись та же политика в области финансирования и проката мультфильмов, то «это будет конец всего, это будет верная смерть для картин короткого метража, а следовательно, и для мультипликации» [45]. Предотвращением этого было бы, по мнению Гримо, установление системы производства, финансируемого и поддерживаемого государством.

Поль Гримо. «Похититель громоотводов»



Даже сам Гримо, автор таких прекрасных фильмов, как «Похититель громоотводов» (1946), «Маленький солдат» (1948), «Пастушка и трубочист» (1952) — сценарии двух последних созданы по сказкам Андерсена известным поэтом Жаком Превером, — вынужден отдавать значительную часть времени и сил постановке рекламных фильмов.

Национализация кинопромышленности дает мультипликации социалистических стран огромные преимущества, о которых с нескрываемой завистью говорят режиссеры-мультипликаторы Запада. Они видят в творчестве талантливых мастеров рисованного и кукольного кино социалистических стран главных выразителей новой эпохи мультипликации. Так, Стивен Босустов называет Иржи Трнку «первым бунтовщиком» против мирового господства Диснея.

И действительно, даже в кратком обзоре нового периода в развитии мультипликации, если речь идет об объемных, кукольных фильмах, одно из первых место должно принадлежать чехословацким мастерам. То, что сделали в своих лучших работах Гермина Тырлова, Карел Земан, Бржетислав Пояр, Иржи Брдечка, виртуозно использующие возможности и средства кукол и рисунка в жанре пародийно-сатирического фильма, и, конечно, прежде всего глава чехословацкой мультипликации Иржи Трнка, сегодня уже заняло прочное место в истории мультипликации и воспринимается как ее классика.

Иржи Трнка



Замечательный художник, иллюстратор детских книг, декоратор Иржи Трнка был широко известен задолго до того, как в 1945 году он поставил свой первый рисованный фильм — «Посадил дед репку». Испытав на себе влияние творчества знаменитого чешского кукольника, создателя прославленных марионеток Спейбла и Гурвинека профессора Йозефа Скупы, он глубоко проник в стихию народных традиций, в сказочный мир кукольных персонажей. Путь от иллюстраций чешского фольклора, сказок братьев Гримм, Андерсена и Перро и кукольного театра к кинематографу «оживших» кукол был вполне естественным. Трнка создает в 1947 году кукольный фильм из шести сюит «Шпаличек», название которого можно перевести как «Чешский год» или «Чешский календарь». Это представленная в свежих и ярких, искрящихся юмором эпизодах своеобразная энциклопедия сельской жизни, народных обычаев, традиций, легенд, поверий и песен, искусно объединенных одним замыслом и композиционным решением (рисунки художника Миколаша Алеша). В фильме Трнки заговорила поэзия народного искусства и народной жизни.

От фильма к фильму совершенствуются выразительные возможности кукол, расширяется тематический и жанровый диапазон творчества режиссера. В 1948 году появляется «Соловей богдыхана» по мотивам сказки Андерсена, в 1949-м — «Ария прерий», злая кукольная

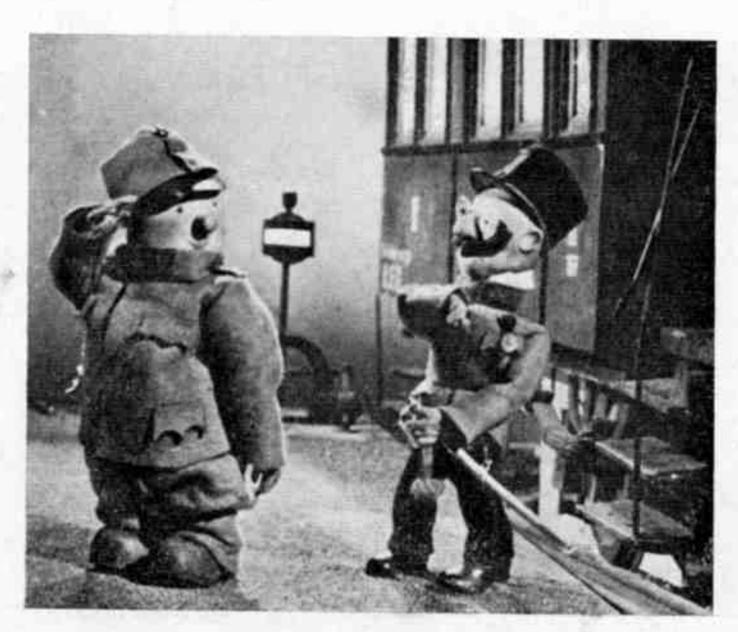
Иржи Трнка. «Ария прерий»



пародия на американские ковбойские фильмы с их сюжетными штампами и банальными трюками, и экранизация чеховского рассказа «Роман с контрабасом», действие которого перенесено в поместье австро-венгерского аристократа. Затем Трнка вновь возвращается к чешскому фольклору в «Чертовой мельнице», в полнометражном фильме-сказке «Принц Байяя» и, наконец, в одной из самых новаторски дерзких своих картин — экранизации известного народного эпоса «Старинные чешские сказания» (1953), легенды и эпизоды которого взяты из летописей, собранных в книге Алоиза Ирасека. Реальность и вымысел, поэзия и повседневный быт, человеческие образы, символы и причудливые порождения народной фантазии неразрывно переплетены и составляют единую волнующую эпопею, в которой все пронизано оптимистическим народным мировосприятием.

Фильмы Трнки глубоко народны. Стилизует ли он чешскую готику, обращается ли к традиционным мотивам родной природы, экранизирует ли эпизоды «Бравого солдата Швейка», используя знаменитые иллюстрации Йозефа Лады, обращается ли дерзновенно (впервые в мультипликации!) к Шекспиру в картине «Сон в летнюю ночь» или делает попытку «заглянуть в будущее», иронизируя в фильмах «Страсть» и «Кибернетическая бабушка» над техноманией, фетишизацией техники, вытесняющей из жизни поэзию сказок,— везде чувству-

Иржи Трнка. «Бравый солдат Швейк»





Иржи Трнка. «Старинные чешские сказания»

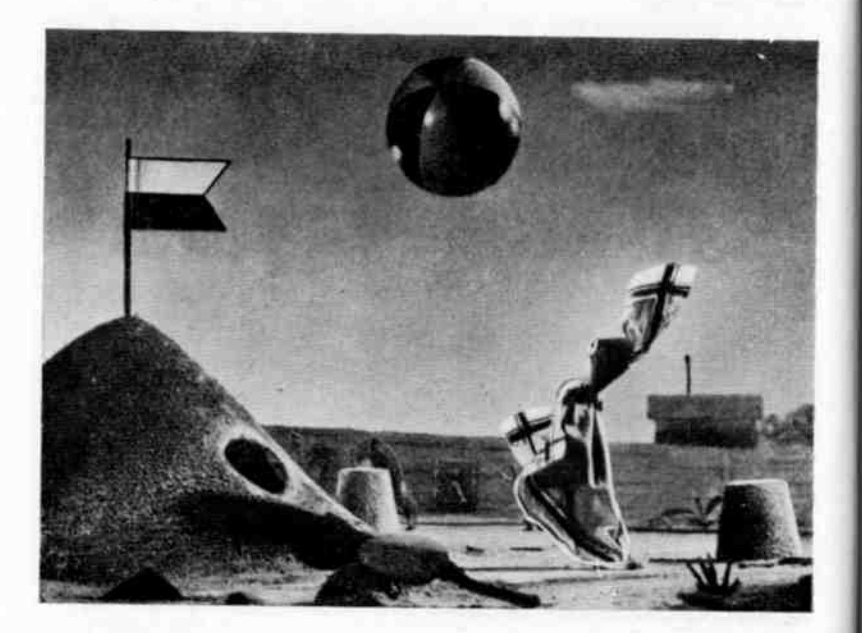
Иржи Трнка. «Рука»





Гермина Тырлова

Гермина Тырлова. «Узел»



ется взгляд мудрого и тонкого художника, глубоко проникшего в характер народного творчества и мастерски умеющего использовать возможности мультипликации.

В то же время образы Трнки эмоционально заразительны и лиричны. «Пожалуй, самой характерной чертой его творчества, — говорится в статье, посвященной Иржи Трнке и написанной еще в начале его режиссерского пути,— является его очарованная и чарующая лирика, лирическая душа кукол, лирическая сцена, лирическая режиссура. Поэзия пронизывает все его творчество, как свет озаряет всю его личность. Поэзия, которая так нужна человечеству в тяжелые часы наших столетий, в труде и в борьбе за лучшую жизнь и мир» [46]. Успех фильмов Иржи Трнки «Сон в летнюю ночь» по Шекспиру, «Архангел Гавриил и синьора Гусыня», сделанного по мотивам антиклерикальной новеллы Боккаччо, и фильма «Рука», философской притчи о свободе и подлинности искусства, еще раз подтверждает многообразие жанров в творчестве знаменитого чехословацкого мастера.

Рассматривая через несколько лет после смерти Иржи Трнки (декабрь 1969 г.) его творчество, с особой полнотой и силой ощущаешь значительность того, что он сделал. Имя народного художника Чехословакии Иржи Трнки по праву носит теперь Пражская студия кукольных фильмов, где он работал [47].

Карел Земан



Иного диапазона и тональности творчество Гермины Тырловой, одного из пионеров чехословацкой мультипликации. Ее первой самостоятельной работой был фильм «Ферда-муравей» (1944). За ним последовали «Бунт игрушек», «Колыбельная», «Неудавшаяся куколка» — картины, предназначенные для детей и обращенные к миру их представлений и опыту. В этих фильмах царство игрушек сопоставляется с реальной средой и живыми персонажами.

Отказавшись впоследствии от этого приема, Тырлова обращается к сказкам с более развернутой и усложненной драматургией, создает такие фильмы, как «Златовласка», «Приключения мячика Фличека», в которых также ненавязчиво, остроумно и тактично подводит своих маленьких зрителей к определенным этическим выводам. И все же наиболее интересен, пожалуй, новый, начавшийся в 60-е годы период ее творчества, когда она вновь возвращается к более простым и лаконичным сюжетным решениям и, используя выразительность фактуры оригинально найденного материала, создает запоминающиеся образы, в которых отказывается от непосредственного воспроизведения облика человека или животного. Так, персонажем ее фильма «Узел» становится узелок на носовом платке мальчика, образ, рожденный материализованной метафорой известной поговорки — «завязать узелок на память». И в фильме «играет» множество подобных

Карел Земан. «Пан Прокоук»

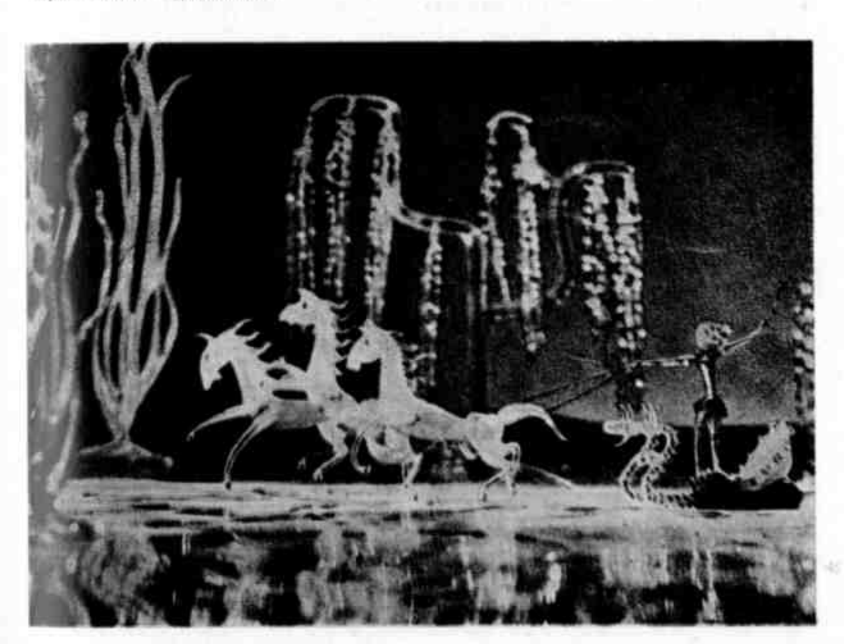


узелков, причем у каждого — своя пластическая выразительность, своя меткая характеристика, своя драматургическая функция, свои тонкие и точные ассоциации с вполне определенными человеческими чертами, понятиями, чувствами, склонностями. Этот же принцип оживления предметов с изобретательно обыгрываемой пластикой и фактурой использован Тырловой в «деревянной» сказке «Шарик» (1963) и в «Сказке из шерсти» (1964).

Другой выдающийся чехословацкий режиссер, как и Тырлова, работающий в Студии короткометражных и кукольных фильмов в Готвальдове, Карел Земан, — истинный виртуоз трюковых и комбинированных съемок, художник неожиданных решений и смелых замыслов. Первый же его кукольный фильм, «Рождественский сон», был в 1946 году удостоен премии на Международном кинофестивале в Канне. Затем последовала целая серия основанных на остром гротеске короткометражных картин с постоянным комическим героем паном Прокоуком — неловким, большеголовым, тонконогим человечком, своими усами, походкой и неудачливостью невольно ассоциирующимся с чаплиновским образом — маской Чарли.

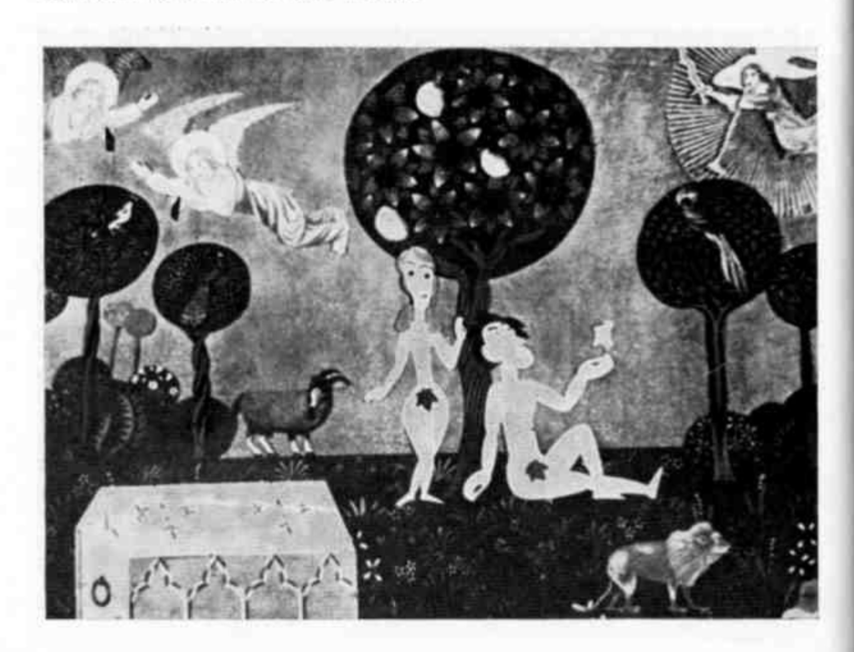
Использовав, так же как и Г. Тырлова, фактуру совершенно нового для кукольного фильма материала, К. Земан осуществил постановку одного из самых поэтичнейших произведений мультипликации —

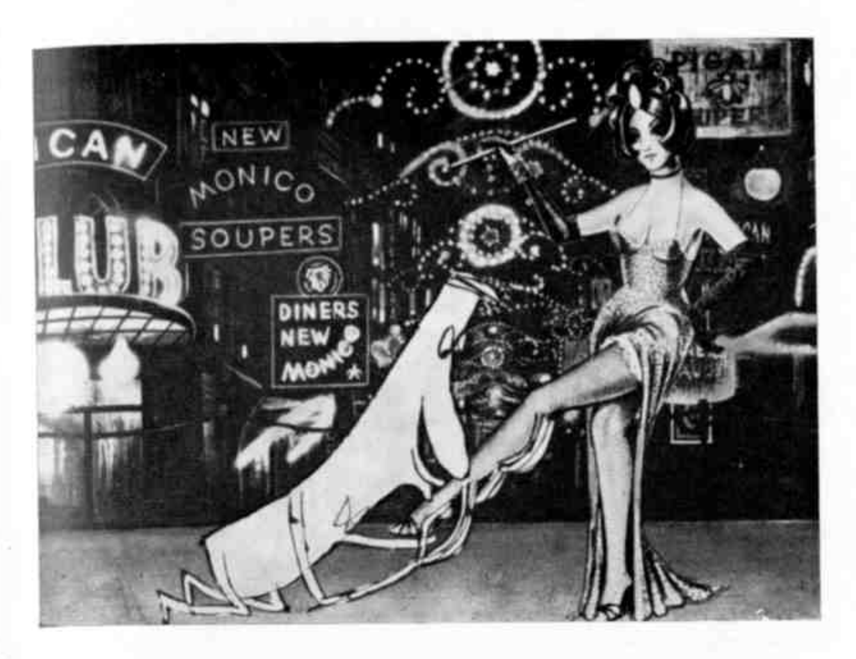
Карел Земан. «Вдохновение»



фильма «Вдохновение» (1949). Прозрачное, словно наполненное светом, сказочное царство этой картины возникает как фантастическое видение стеклодува, и создано оно из цветного чешского стекла, изобретательно одушевленного в стремительной пантомиме неистощимым на выдумку режиссером. В своем первом полнометражном фильме, «Клад Птичьего острова» (1952), К. Земан делает смелую попытку гармонически сочетать средства выразительности рисованной и кукольной мультипликации. Именно такой синтез художественных возможностей различных видов мультипликации с документальными съемками и игрой живых актеров использует К. Земан и в дальнейшем. В фильме «Путешествие в первобытную эпоху» (1955), в мультипликационно-сказочной и в то же время научно достоверной ретроспективе перед глазами школьников как бы вновь проходит весь процесс эволюции. Вслед за этим фильмом в 1957 году появляется «Дьявольское изобретение» («Тайна острова Бэк-Кап») — картина, поставленная по мотивам романов Жюля Верна, одного из любимейших писателей К. Земана. Затем «Барон Мюнхгаузен» (1961), фильм, в котором трюковые съемки помогают создать фантастический мир пародийно-сатирического вымысла. И, наконец, «Хроника шута» (1964) — остроумное повествование о приключениях двух мушкетеров в эпоху Тридцатилетней войны, рассказанное старым шутом. Вслед за тем в фильмах

Бржетислав Поляр. «Как обставить квартиру»





Иржи Брдечка. «Власть судьбы»
Иржи Брдечка. «Метаморфеус»



«Похищенный дирижабль» (1967) и «На комете» (1970) Карел Земан вновь возвращается к современной интерпретации жюль-верновских произведений, ставит «Синдбада-морехода» и новый фильм с Прокоуком.

В ряду имен выдающихся мастеров стоит имя Бржетислава Пояра. Выступавший сначала как художник-мультипликатор, он в 50-х годах стал ярким и оригинальным режиссером, смелым экспериментатором. Его талантливый фильм «На рюмку больше» получил в 1954 году на Международном кинофестивале в Канне премию за лучшую кукольную картину. Затем последовали «Маленький зонтик» (1957), «Лев и песенка» (1959). Пояр много и напряженно работает в различных мультипликационных жанрах, создает рисованные фильмы («Слава», «Бомбомания»), комбинирует рисунки с куклами («Как обставить квартиру»), соединяет мультипликацию с документальными кадрами. Он ставит совместно со Зденеком Сейдлом «Слово предоставляется...» — фильм, обошедший многие экраны мира, создает сатирический цикл «Романс», «Бильярд», «Идеал», для которого разрабатывает специальных «барельефных кукол», дающих, как он считает, возможность придать кукольным персонажам более активный и выразительный характер движения. В 1966 году получил высшую премию специального мультипликационного фестиваля в Мамайе его фильм «Принцесс не узнаешь».

Талантливыми и опытными мастерами чехословацкой мультипликации являются также Эдуард Гофман («Сотворение мира» по рисункам Жана Эффеля), Иржи Брдечка («Плохо нарисованная курица», «Как человек научился летать», «Власть судьбы», «Метаморфеус»), Зденек Милер («Миллионер, который украл солнце», «Мои двенадцать пап», «Бархатная гусеница», оригинальная серия детских мультфильмов о приключениях крота, Франтишек Выстрчил («За место под солнцем»), Йозеф Кабрт («Железная шляпа», «Слон»), Владимир Легкий («Три человечка», «Паразит») и др. Своими путями идет молодая школа словацкой мультипликации, возглавляемая Виктором Кубалом.

Всемирную известность приобрела югославская мультипликация и ее знаменитая студия «Загребфильм», основанная в 1956 году.

С напряженным, неослабевающим вниманием смотрятся фильмы крупнейшего мастера Загребской школы Душана Вукотича. Режиссер смело сталкивает вымысел народной сказки с действительностью, легко переходит от ковра-самолета к космическим ракетопланам наших дней, от скоростного лифта современных зданий к романтической веревочной лестнице. Его знаменитые фильмы «Пикколо» (1960), «Суррогат» (1961), «Игра» (1963), неожиданные и на первый взгляд причудливо-забавные, полны глубокого содержания.

Быть может, особенно характерен в этом отношении фильм «Игра», заслуженно отмеченный премией на фестивале в Аннеси. Замысел картины удивительно прост. Поначалу вы даже не воспринимаете это как мультипликацию: живые актеры — девочка и мальчик — рисуют забавно и незамысловато, как все дети в мире. Но все больше ваш взгляд сосредоточивается на листках с рисунками, вобравших в себя, словно два маленьких мультипликационных экрана, основной смысл и динамику действия. Вы видите, как нарисованным детской рукой смертоносным символам зла и разрушения противопоставлены неисчерпаемые силы добра, разума и человеколюбия, с каким нарастающим напряжением разворачивается эта борьба...

Картина бессловесна, лишена дикторского комментария, но мимика ребят, их междометия, смысл выразительных рисунков предельно ясны: забавная детская игра напоминает о безрассудной игре с огнем, о безумстве поджигателей войн, которое может дорого обойтись человечеству. Неожиданно мальчик проливает тушь, и зловещая черная краска медленно ползет по рисункам. Этот прием воспринимается как прямое авторское вмешательство, как предостережение, как призыв.

Легкость, игривость стиля Вукотича, незамысловатость его подчеркнуто небрежного и плоскостного рисунка обманчивы. Его фильмы — своего рода философские этюды, затрагивающие острые социальные проблемы. Таков, например, фильм «Волшебные звуки» — размышление о мнимом и подлинном искусстве. В символических

Душан Вукотич (шарж)





Душан Вукотич. «Пикколо»

обобщениях мультипликационного изображения возникает звероподобная фигура бездарного и продажного псевдоартиста, способного исторгнуть из волшебной, покорявшей сердца скрипки народного музыканта, которую он украл, лишь лошадиное ржание и свиное чавканье. Напрасно он тщится водрузить свою бесформенную тушу на место величественной статуи виртуоза-классика, гордо возвышающейся посреди площади. Закат. Чудовищная тень современного «цивилизованного варвара», беспомощно сгорбленная над разбитой скрипкой, — таков итог размышлений режиссера о судьбах искусства

Душан Вукотич. «Игра»





в мире чистогана и наживы, где даже высшие эстетические ценности проституируются и выхолащиваются.

Эта тема получает дальнейшее развитие в фильме «Суррогат», с уничтожающей иронией высмеивающем иллюзорный псевдомир, окружающий современного туриста-«супермена», у которого искусственные заменители припасены на все случаи жизни. Высшим выражением фальсифицированной реальности, в атмосфере которой он постоянно пребывает, является созданная им надувная конструкция эрзац-женщины. Остроумно показано в фильме, как этот новоявленный

Душан Вукотич. «Корова на Луне»

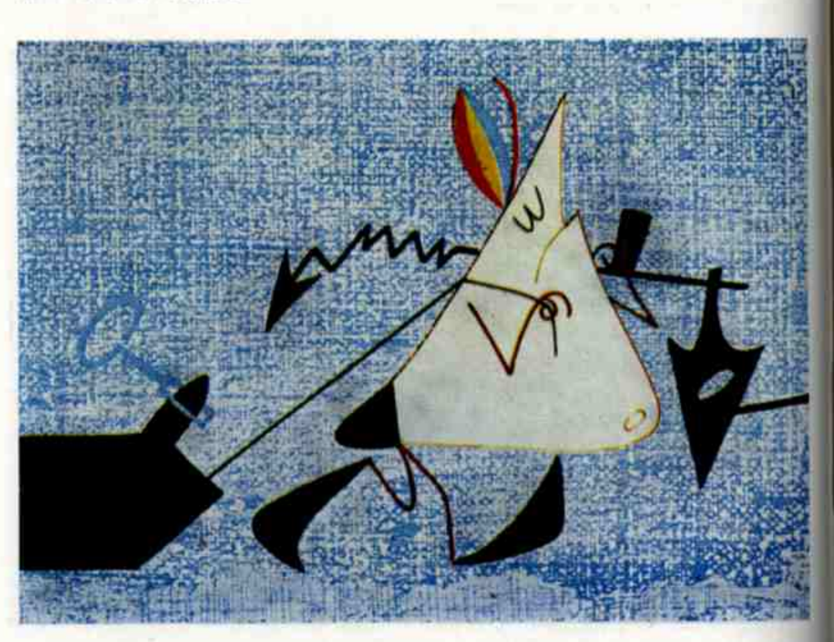


Пигмалион — технократ, маньяк механизированного комфорта, привозит ее с собой на курорт, влюбляется в нее и, терзаемый приступами поистине первобытной ревности, встречается со своим эрзац-соперником. Достаточно, однако, маленького настоящего гвоздя для того, чтобы все это искусственное, многоцветное, надутое воздухом пространство эрзац-кемпинга, так же как и его владелец-автотурист, лопнуло, словно мыльный пузырь.

Облик мультгероя в картинах Вукотича чрезвычайно условен, гротесково необычен, но характеристика его точна, в ней так много язвительной наблюдательности и пластической выразительности, что фильмы этого мастера вызывают у зрителя самую горячую и непосредственную реакцию. Стиль Вукотича глубоко индивидуален, его искусство — подлинно авторский кинематограф, так как он сам — сценарист, художник и постановщик своих картин. Он самым неожиданным образом соединяет злую иронию и юмор, пронизанную лиризмом поэзию и беспощадно бичующий сарказм.

Югославская школа — одна из самых оригинальных и влиятельных в европейской мультипликации. Однако в плане стилистическом она не представляет собой чего-то единого. В ней много талантливых мастеров с совершенно самостоятельным и своеобразным творческим почерком — таких, как Ватрослав Мимица, автор замечательных фильмов «Холостяк» (1958), «Малая хроника», «У фотографа» (1959), Златко Боурек, Александр Маркс, Борис Колар и другие.

Душан Вукотич. «Суррогат»



В последние годы в Загребской студии выдвинулось несколько превосходных мастеров. Среди них Анте Занинович — постановщик приобретшей широкое международное признание «Стены» (1965), а также фильмов «О дырах и пробках» и «Ноги» (1968), в которых сюжетная простота и динамизм удачно сочетаются с оригинальным сатирическим восприятием острых социально-психологических проблем. Это фильмы-размышления, в которых современный человек рассматривается в сложных и неожиданных ситуациях, раскрывающих типические черты характеров.

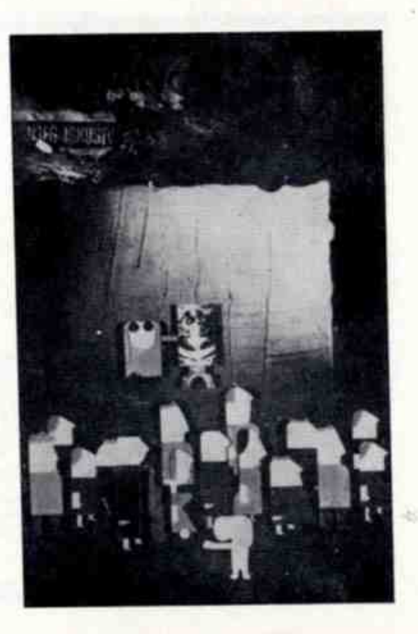
Боривой Довникович пришел в мультипликацию из журнальной сатирической графики. Так же, как Занинович, он был сначала художником-мультипликатором. Наиболее известная его картина «Любопытство» (1966) — остроумная, полная поэтической выдумки, получила награды на нескольких международных кинофестивалях.

Лишь в середине 60-х годов начинает свою режиссерскую работу Неделько Драгич, но его фильмы «Укротитель диких лошадей», «Может быть, Диоген» — своеобразные собрания ярких символов, нанизанных на гибкую нить сюжета,—сразу же обратили на себя внимание зрителей. Наконец, Златко Гргич — постановщик фильма «Толе-

Ватрослав Мимица (шарж)



Ватрослав Мимица. «Малая хроника»



рантность» (совместно с Б. Ранитовичем), «Пятый» (совместно с П. Шталтером), «Музыкальная свинья» и удивительно человечного фильма «Изобретатель ботинок», получившего в 1968 году премию «Золотой пеликан» на фестивале в Мамайе.

В последнее время студия «Загребфильм» переживает новый период напряженных творческих исканий, связанных с приходом целой плеяды молодых талантливых режиссеров. Создается впечатление, что югославские мультипликаторы все больше отказываются от некогда характерной для них предельно сжатой, в чем-то даже аскетичной формы графических фильмов-притч, вводят в рисованную киноминиатюру множество новых компонентов — от плоских марионеток до фотовырезок и документальных кадров. Сюжеты стали более свободными и разветвленными, и многое теперь строится на развернутых ассоциациях и метафорах, ироническом сопоставлении «параллельно» развивающихся образов, пронизывающем весь фильм допущении невероятного. Характерна в этом смысле созданная режиссером Боривоем Довниковичем совместно с режиссером В. Котеночкиным и группой художников-мультипликаторов студии «Союзмультфильм» картина «Странная птица», в которой весь комедийно разыгранный переполох в мире пернатых вызван тем, что вместо птенца из яйца «вылупляется» будильник.

Боривой Довникович. «Странная птица»



В выразительной, хотя и несколько мрачной картине режиссера Драгутина Вунака «Между кубком и губами» (приз «Серебряный пеликан» в Мамайе в 1970 г.) на экране в продолжение всей картины — медленно движущаяся похоронная процессия. Этот символический кортеж непостоянен и изменчив. Мы все время являемся свидетелями того, что кто-то уходит, уходит навсегда. Но жизнь продолжается, она, как говорится, «берет свое», и надо уметь быть счастливым даже в этих трудных обстоятельствах. Мрачноват колорит и некоторых других югославских лент. Зато взрывчатым, жизнерадостным юмором искрится построенная на веренице сменяющих друг друга трюков и веселой иронической песенке серия фильмов с постоянным комическим персонажем профессором Бальтазаром. Ее создали три молодых, но уже известных режиссера — Златко Гргич, Борис Колар и Анте Занинович.

Насколько сильны сегодня на студии «Загребфильм» творческие позиции молодого поколения режиссеров, видно из того, что даже один из основателей школы и признанный ее глава Душан Вукотич создал картину, во многом близкую новой образной стилистике югославской мультипликации. Его фильм «Opera cordis» интересно обыгрывает модную в наше время тему операций на сердце в духе характерного для мультипликационной сатиры прямого прочтения метафоры. Обнаружив во вскрытом сердце супруги соперника и изгнав его хирургическим методом, муж тем не менее не чувствует себя в нем достаточно уютно и уверенно, а само сердце бьется, увы, уже совсем не в том ритме. Вукотич любопытно использует прием иронического сопоставления условных рисунков и натурных снимков — от данных крупным планом глаза, уха до обыкновенной швейной машины, которая «штопает» оперированное сердце.

Всех этих мастеров объединяет смелость новаторских поисков, исходящих из понимания безграничных образных возможностей мультипликации, основанных на сочетании условности изображения с актуальностью и остротой затрагиваемых проблем. Их лучшие фильмы приобрели популярность у миллионов зрителей разных стран и отмечены главными премиями многих международных фестивалей. И символично, что в 1961 году в США, там, где безраздельно властвовал многие годы Дисней, Душан Вукотич получает за фильм «Суррогат» высшую премию — «Оскара», впервые присужденную европейскому мультипликатору, режиссеру социалистической страны Американской академией киноискусства.

Талантливым и смелым новатором в области рисованного фильма является и румынский режиссер Ион Попеску-Гопо. Изобретательность, остроумие и неистощимое богатство фантазии принесли ему всемирную известность. Он начал свой творческий путь как газетчик-карикатурист, и это наложило отпечаток на своеобразие его графического стиля, мастерски сочетающего лаконизм, простоту и кажущуюся «не-

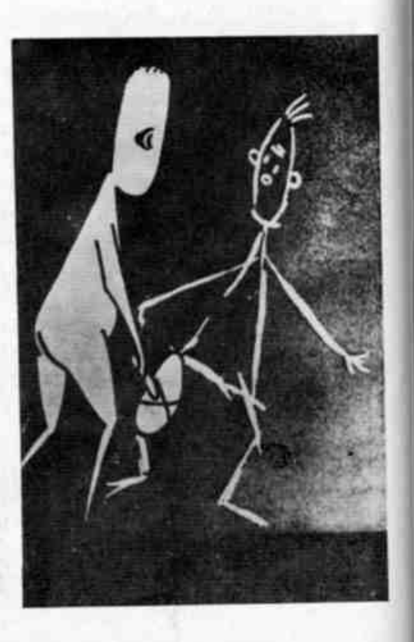
замысловатость» образных решений с лукавой и неожиданной, полной иронии и остроты философичностью. Лучшие фильмы И. Попеску-Гопо — «Краткая история» (1956), «Семь искусств» (1958), «Гомо сапиенс» (1960),— удостоенные высоких премий на крупнейших мультипликационных кинофестивалях мира, как бы составляют своего рода трилогию, связанную единством героя — мультипликационного человечка с удлиненной дынеобразной головой, лишенного имени, но наделенного, несмотря на предельную простоту и лаконизм линейно-контурного решения, своеобразием «фигуры» и выразительностью «мимики», полной младенческой наивности и в то же время непоколебимой серьезности.

Десять миллионов веков в течение десяти минут — таков был сюжетно-композиционный принцип фильма «Краткая история», в котором И. Попеску-Гопо, поместив своего голого человечка на голой земле, обратился к проблемам «сотворения мира», к истоку всех начал. И замысел его немого, понятного без всяких дикторских комментариев рисованного фильма блестяще удался.

Эпизоды краткой «истории костюма» и символическое изображение человека, украшающего вселенную цветами,— находки поистине первоклассного мастера рисованного фильма. Своей поэтичностью, ярко выраженным утверждением человеческого начала, причудливым



Ион Попеску-Гопо (шарж)



Ион Попеску-Гопо. «Семь искусств»

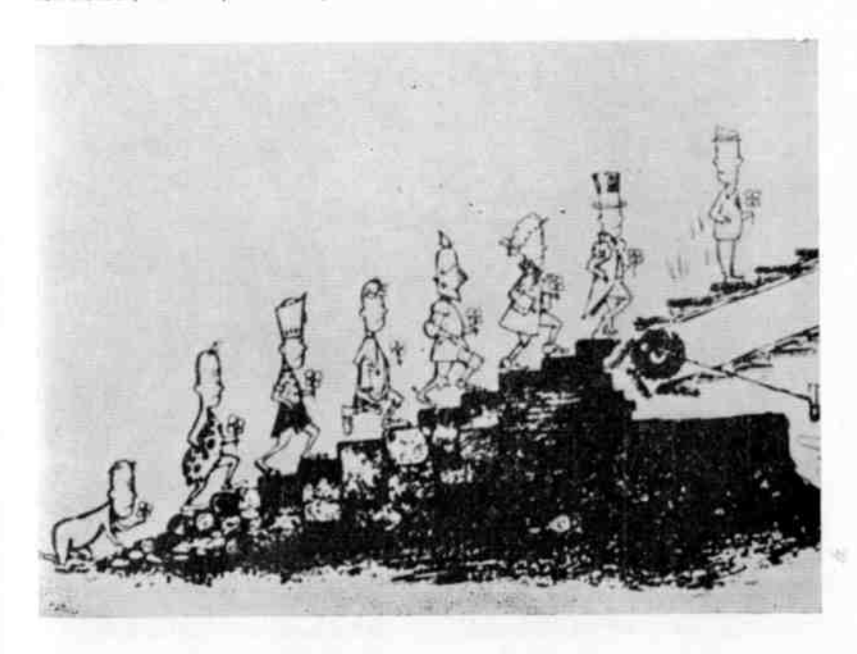
переплетением реального и фантастического фильм напоминает известную сказку Антуана Сент-Экзюпери «Маленький принц».

Из этого зерна философической сказочности с подчеркнуто современным взглядом художника на мир выросли и остальные фильмы Гопо, в которых при той же скупости выразительных средств, простоте и почти схематической легкости графического стиля и композиционного решения неизменно усложнялось и обогащалось содержание. «В «Краткой истории» я нарисовал повесть о человеке,—говорит И. Попеску-Гопо,—которого рождает природа и который потом начинает ее завоевывать, украшая цветами. Фильм «Семь искусств» ставил более сложные вопросы. Я хотел набросать несколькими карикатурными штрихами возникновение самих искусств... Я хотел, чтобы маленький человечек без мускулов и костей, дрожащий при виде собственной тени, стал властелином пугавшей его вселенной» [48].

Режиссер смело берется за самые острые и грандиозные проблемы наших дней, посвящая свой фильм «Гомо сапиенс» размышлениям о смысле и судьбах человеческого прогресса. «Мне нравилось собирать обширный материал, который я потом упрощал, выделяя существенное» [49]— признается И. Попеску-Гопо.

Появляются все новые микрофильмы Гопо —«фильмы-пилюли», как называет их сам мастер. Его герой приобретает новые черты

Ион Попеску-Гопо. «Краткая история»

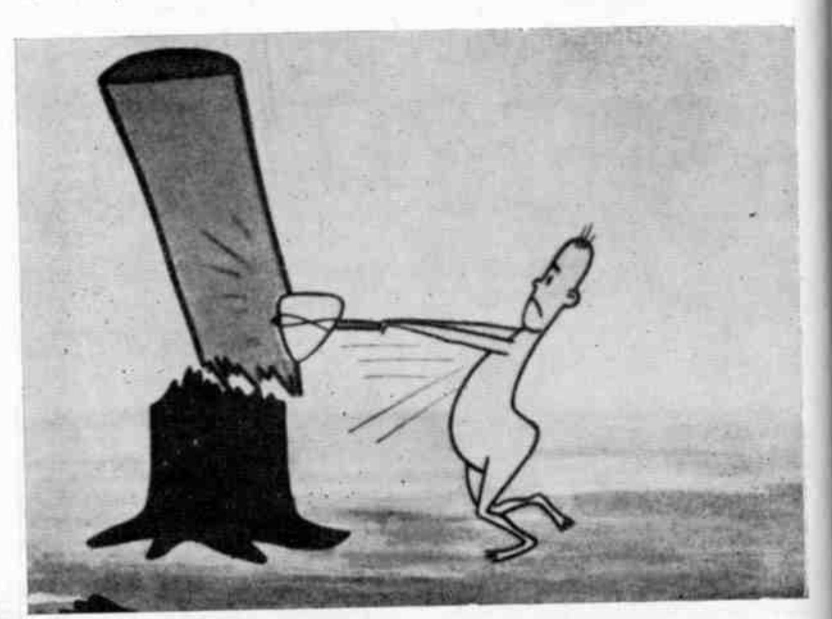


и из простодушно-любознательного экспериментатора вселенной все больше становится мудрым философом-оптимистом.

В своих выступлениях Гопо неоднократно подчеркивает, что режиссер-мультипликатор должен исходить из принципа предельного лаконизма. Этого, по его мнению, требует и сам характер восприятия мультипликации. Зритель натурного фильма с живыми актерами невольно сопоставляет себя с его героями, переживает и анализирует их взаимоотношения. Мультфильм же благодаря особенностям драматургии и образов воспринимается более целостно, синтетично, динамика его действия, его смысл должны мгновенно проникать в сознание зрителя. Тем самым лаконизм становится одним из важных условий художественной силы и действенности мультипликации.

Творческая практика Гопо, как мы знаем, вполне соответствует его теоретическим размышлениям. Для того чтобы показать рождение и развитие различных видов художественного творчества в «Семи искусствах», на каждый из них потребовалось всего лишь по минуте. Этому принципу режиссер верен и в своих сюитах-киноминиатюрах «Пилюли» (1967) и в «Sancta Simplicitas» (1968), где за девять минут человечек Гопо проходит все стадии эволюции жизни на Земле и переходит от земного существования к существованию космическому.

Ион Попеску-Гопо. «Гомо сапиенс»



В «Пилюлях» — сериях мини-скетчей, длительностью в считанные секунды — режиссер продолжает комедийно-философское обозрение различных аспектов человеческой жизни. Так, в миниатюре «Туфля» зрителю преподносится остроумная версия «возникновения обуви». Напоровшийся на шип человечек начинает передвигать перед собой два гладких камня, поочередно становясь на них. Затем он привязывает эти камни к ногам, создавая нечто вроде первоначального варианта сандалий.

В миниатюре «Кувшин» герой Гопо, вынужденный пить из маленькой лужи, образовавшейся у входа в пещеру, лепит из земли большую глиняную чашу, положив тем самым начало гончарному производству.

Полна тонкого юмора и иронии «страничка» этой сюиты миниатюр под названием «Творец», в которой человечек пригоняет один к одному причудливой формы куски огромной фотографии. В результате этого кропотливого монтажа возникает фигура самого Иона Попеску-Гопо. Режиссер и его творение как бы меняются ролями. А затем человечек, вооружившись ножницами, с нежной улыбкой снова разрезает своего создателя на куски. Некоторые из минифильмов, входящих в сюиту «Пилюли II», столь серьезны по содержанию, что комедийное начало отступает в них на задний план. Его место занимает романтика. Таков, например, фильм «Вечное дви-

Боб Кэлинеску. «Колыбельная»



жение к бесконечности», символизирующий неизменное стремление человечества к совершенству. Таков и заключительный фильм «Цветы, цветы, цветы», являющийся своего рода апофеозом человека. Здесь вновь возникает излюбленный мотив режиссера: человек украшает вселенную. Человечек Гопо поднимается, раскачиваясь на канате, к солнцу, срывает на пути цветы, и вот уже неисчислимое множество цветов парит вместе с маленьким героем в бесконечном космическом пространстве.

В начале 50-х годов одновременно с Попеску-Гопо приступает к работе над своими первыми фильмами один из талантливых зачинателей румынской объемной мультипликации Боб Кэлинеску. Используя самую различную технику и материал, он создал за полтора десятилетия более сорока картин.

Неустанный экспериментатор, Кэлинеску в то же время умело сочетает традиционное и новаторское. Так, в фильме «Колыбельная» (1967) взъерошенный большеглазый человечек — кукла из народной румынской сказки — попадает в обстановку современной семьи. Его проделки и приключения связаны с добрыми намерениями. Путаясь в шитье, он бормочет колыбельную, пытаясь помочь Микаэле убаюкать ее маленького брата, но сам засыпает на руках нежно укачивающей его девочки.

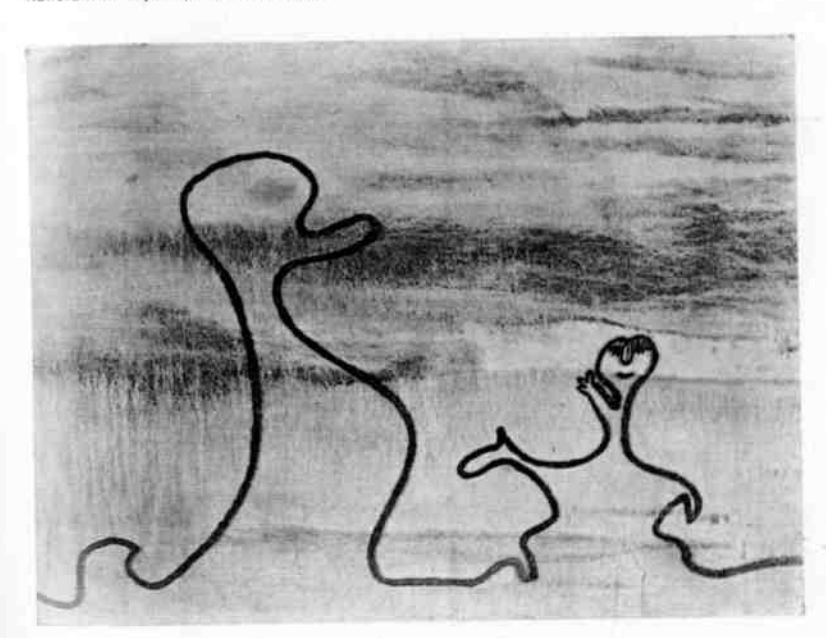
Сабин Бэлаша (шарж)



Фильм «Ромео и Джульетта» (1968) — работа, характерная для экспериментальных поисков режиссера. Боб Кэлинеску стремится выразить мотивы шекспировской трагедии в объемно-мультипликационном фильме без текста, с помощью персонажей из различной формы и цвета камней, найденных на берегу моря. Сложная игра света и тени, музыка Берлиоза и Бетховена, выразительный ритм движения каменных фигур в сочетании с вкрапленными в фильм пейзажами бурного и спокойного моря помогают передать контрастные состояния любви и ненависти, напряженной борьбы и безмятежного счастья. Разумеется, это всего лишь оригинальные мультипликационные «вариации на тему», разыгранные с помощью новых необычных средств, а не экранизация классического произведения.

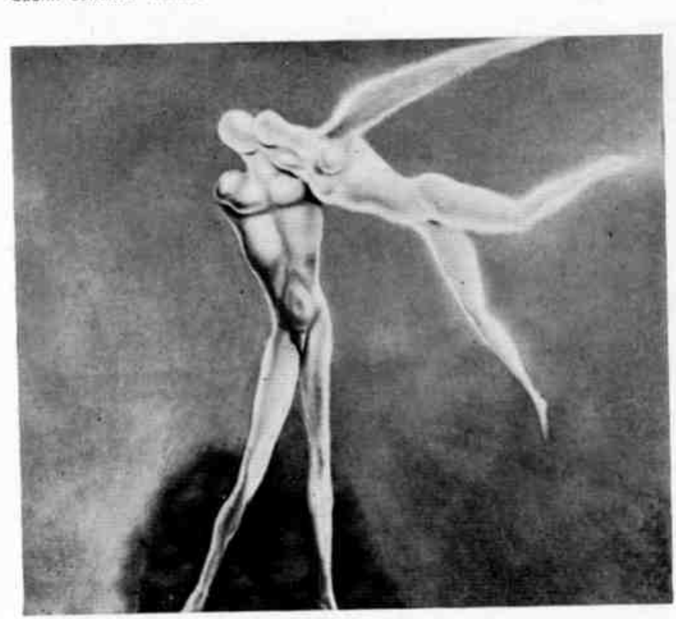
Интересна картина режиссера Константина Мустеця «На ниточке» (1967). Она отмечена премией на Международном фестивале детских и юношеских фильмов в Венеции в 1968 году. Казалось бы, довольно банален сюжет этой рисованной киносказки: прекрасный юноша, преодолевая всевозможные преграды, освобождает свою возлюбленную, заточенную в замке людоеда. Но почему же с таким напряженным, неослабевающим вниманием смотрится фильм? Режиссер сумел совершенно по-новому выразить и прочесть традиционно-сказочное. Весь фильм с начала до конца — это рисунок, созданный из нити. Из

Константин Мустеця. «На ниточке»



нити сделаны титры, она образует контуры персонажей. Перед нами на одном конце этой нити рыцарь, на другом — его сказочная принцесса. Неожиданно огромные руки сматывают клубок, и девушка оказывается в темнице, внутри клубка, из которого нет выхода. Тогда по велению юноши из нити вырастает силуэт коня, и он скачет на ее зов по ниточке-дороге навстречу неизвестному. По мере его движения нить понемногу разматывается, меняя свое положение волнообразными изгибами и создавая новые и новые образы. На пути всадника встает первая преграда — бесконечное озеро, которое невозможно переплыть. Но тут же, как всегда в сказке, появляется способ решения проблемы. Утка — добрый и верный друг — поглощает воду и помогает юноше переправиться на другой берег. Препятствия возникают одно за другим — суровый и непроходимый хвойный лес, завеса огня, запутанный лабиринт, наконец, зловещий дракон. И все это вырисовано той же единственной нитью, весьма условно, эскизно и в то же время очень выразительно. Особенно хорош конь — его лаконично обозначенные голова и хвост беспрестанно меняют положение, подчеркивая ритм движения всадника. Герой побеждает чудовище, умело используя сделанное из нити лассо. Вместе со своей возлюбленной он скачет теперь назад. Традиционный сюжет замыкается. Но благодаря блестящему режиссерскому решению картины, тонкому и умному рисун-

Сабин Бэлаша. «Волна»

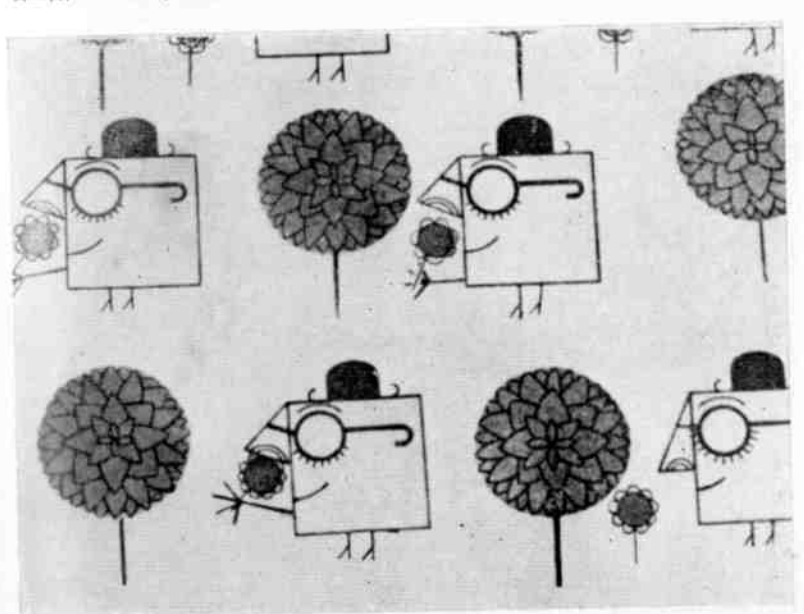


ку возникают ассоциации, расширяется, приобретает символический смысл содержание фильма. Это и «нить судьбы», и олицетворение человеческой воли, и сама щедрая, как фантазия художника, «нить» сказочного повествования, развернутая удивительно точно и увлекательно.

Румынские режиссеры-мультипликаторы весьма изобретательны в выборе материала и техники. Так, Анжела Бузилэ в своей первой режиссерской работе «Рассказ на замерзшем стекле» (1967), создает целую поэму о любви, передавая в непрестанно изменяющих под мелодичные звуки клавесина свое выражение лицах девушки и юноши, словно выгравированных причудливым узором мороза, тончайшие нюансы охватившего их чувства. В фильме «Брезайя» (1968) режиссер Адриан Петриженару использует маски животных из старинного народного ритуала, тогда как Стефан Мунтяну в картине «Земля» (1968), для того чтобы утвердить идею победы жизни над силами тьмы и разрушения, прибегает к крайне условным символическим образам борющихся между собой цветка и черной линии.

Совершенно особую стилистику и технику (впрочем, уже известную и применяемую мультипликаторами и в других странах) разрабатывает режиссер Сабин Бэлаша: его «живопись под аппаратом» — это своеобразная «киноимпровизация». На экране появляется

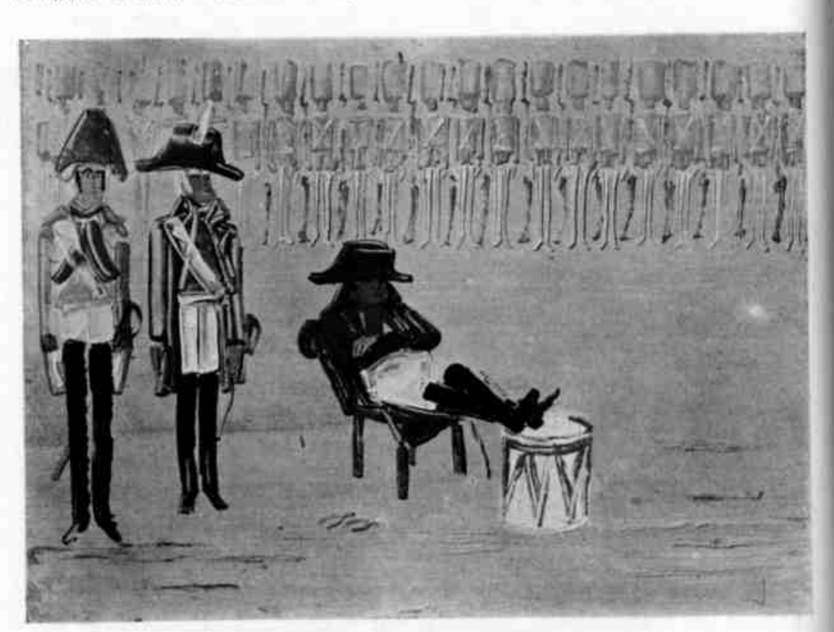
Джордже Сибиану. «Миметизм»



вереница неожиданных, часто крайне субъективных образов, набросков, фантастических предметов и существ, меняющих свои формы, переходящих одна в другую фигур, словно возникающих из первозданного хаоса по прихоти живописца. При этом камера как бы следит за работой художника. В такой манере сделаны фильмы Бэлаша «Город» (1967), «Птица Феникс» (1967) и «Волна» (1968), получившая в том же году «Серебряного пеликана» на Международном фестивале в Мамайе. Постановщиком, сценаристом и «одушевителем» этих картин, естественно, является сам Бэлаша. Он стремится непосредственно включить зрителя в поток причудливой фантазии художника, мечтающего с кистью в руках. Отсюда эстафета всевозможных превращений — основной композиционный прием, дающий художнику возможность, сопоставляя нанизываемые, как звенья ассоциаций, образы, размышлять о вечно обновляющейся жизни, о творчестве, любви, красоте.

Наконец, говоря о разнообразии творческих устремлений кинематографистов румынской мультипликационной студии «Анимафильм», хочется упомянуть уже создавшего несколько интересных картин режиссера Джордже Сибиану. Его фильм «Человеческая глупость», поставленный по сказке Иона Крянгэ, был отмечен высшей премией — «Золотой пеликан» на Международном фестивале в Мамайе в 1968 году. И рядом с этой яркой, полной сочного народного юмора кукольной комедией с традиционным лукавым героем-мужичком, отправляющимся бродить по белу свету, вы можете увидеть совершенно иную по стилю работу того же мастера. Это созданный им несколько ранее рисованный фильм-гротеск «Миметизм» (1967), в котором язвительно высмеивается инстинкт подражания установленным модой образцам, мания стандартизации, врывающаяся в насыщенную автоматами и механизмами жизнь «ультрасовременного» города.

Джордже Сибиану. «Человеческая глупость»



Творческие поиски мультипликаторов Румынии, страны, в которой раз в два года в приморском курортном городе Мамайя проходит Международный кинофестиваль мультипликационных фильмов, довольно разнообразны и многоплановы. Как и для мастеров рисованного и кукольного кино других социалистических стран, для них прежде всего характерно углубление содержания фильмов, стремление теснее связать мультипликацию с традициями фольклора и со смежными областями современного национального искусства.

Среди видных польских мастеров мультипликации можно назвать Яна Леницу, неутомимо экспериментирующего в сфере выразительности форм и технических новшеств и находящегося под сильным влиянием «левых» направлений современной западной живописи.

Ян Леница. «Янко-музыкант»



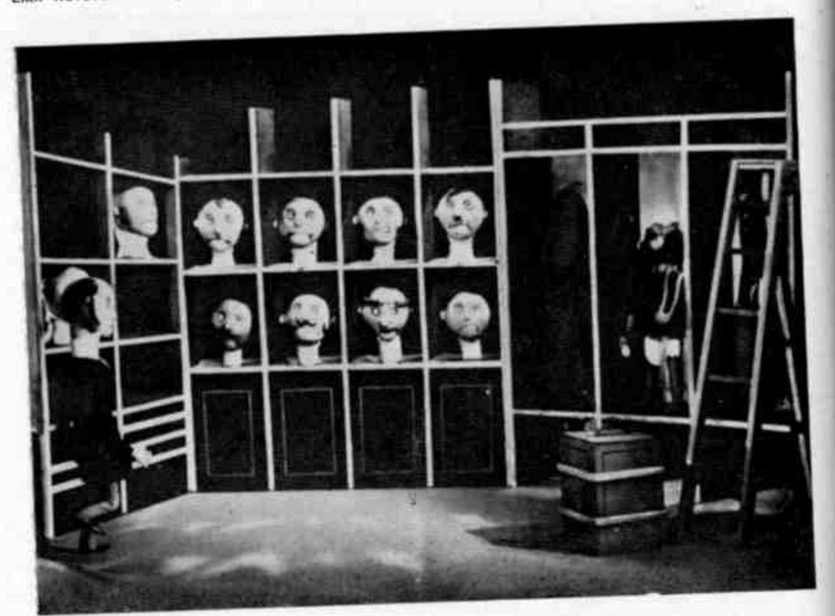
Совместно с Валерианом Боровичком он ставит в 1957—1958 годах фильмы «Награжденное чувство», «Дом», «Был однажды». Работая попеременно в Париже и Варшаве, он вырабатывает в дальнейшем свой индивидуальный стиль и создает широко известные картины «Господин Голова», «Янко-музыкант», «Лабиринт», «Носорог», «Адам-2», в которых ярко проявляется его юмор, богатство живописной палитры и неистощимая изобретательность.

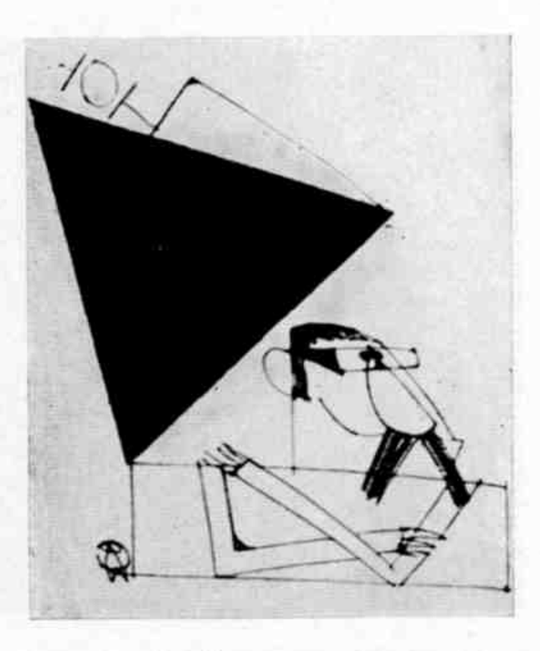
Оригинален ставший заметным явлением в истории польской мультипликации фильм Влодзимежа Хаупе и Халины Белиньской «Смена караула» (1958), в котором изобретательно использованы спички.

Талантливым представителем польского кукольного фильма является Ежи Котовский — постановщик острогротесковой картины «Осторожность», представляющей все еще редкий мультипликационный жанр научной фантастики, остроумной пародии «Выставка абстракционистов», фильма «Тень времени» и др.

В последнее время живопись занимает все большее место в мультипликации. И, может быть, самый оригинальный из живописцев экрана — польский режиссер Витольд Герш. Его фильмы напоминают ожившие живописные полотна, сымпровизированные на наших глазах. Традиционный в мультипликации контурный рисунок Герш заменяет ярким мазком, персонажи и фон, на котором они действуют,

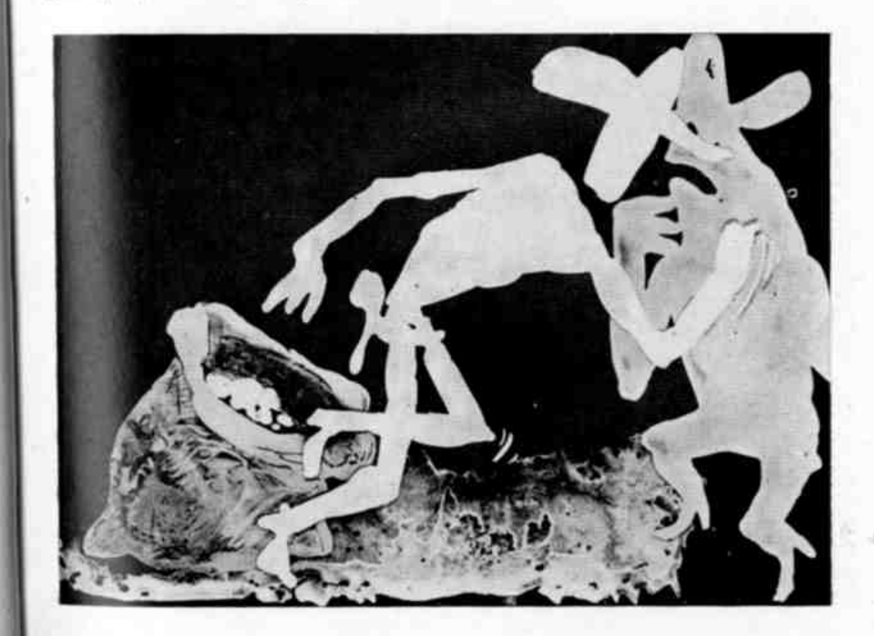
Ежи Котовский. «Музыкальный ящик»





Витольд Герш (шарж)

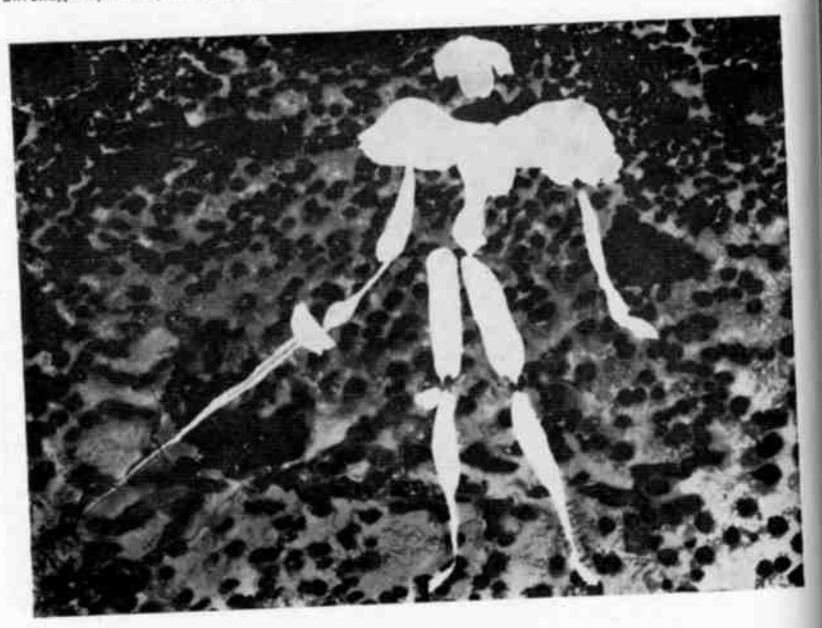
Витольд Герш. «Малый вестерн»





Витольд Герш. «Ожидание»

Витольд Герш. «Красное и черное»

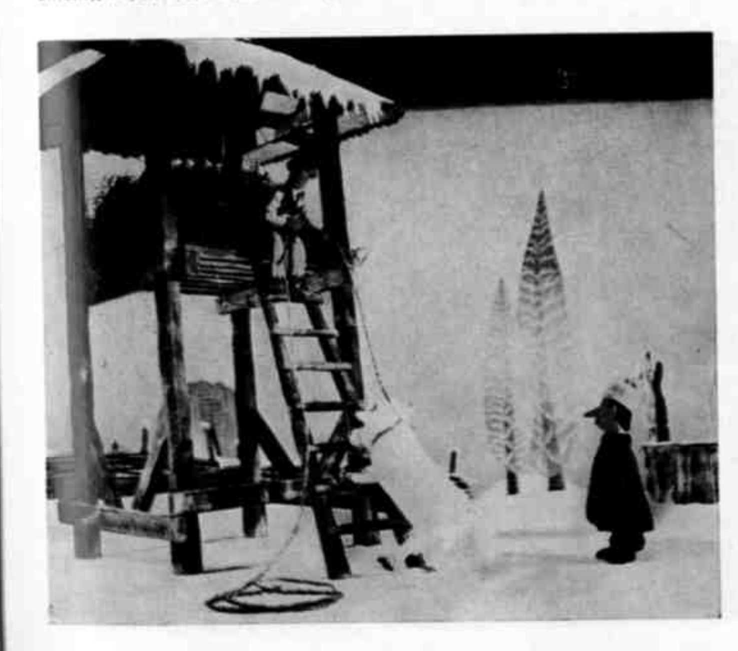


рисуются кистью и приобретают характер неприхотливого эскизного наброска, сделанного яркими контрастирующими красками. Так решен его известный фильм «Малый вестерн» (1961) — остроумная пародия на ковбойские фильмы.

Еще более искусно использованы средства живописного гротеска в фильме «Красное и черное» (1963), пародирующем корриду. Пестрая толпа на трибунах. Черный бык и красный матадор, то и дело меняющиеся ролями, попадающие во всевозможные комические ситуации. Рассвирепев и видя беспомощность противника, бык сам держит красную тряпку. А под конец режиссер загоняет своих мультипликационных персонажей в баночки с краской — красной и черной, откуда они и возникли...

В последующих своих картинах Герш продолжает разрабатывать и совершенствовать удачно найденный стиль. Но, пожалуй, наибольшей виртуозности в одушевлении живописного изображения он достигает в фильме «Портрет коня» (1968), получившем целый ряд международных премий. Картина лишена обычного для мультипликации напряженного сюжета, но выразительность движущейся лошади и мастерство ее живописной трактовки таковы, что сам этот образ, написанный крупным планом, стал своеобразным символом новых возможностей рисованного кино.

Витольд Герш. «Великолепный марш»

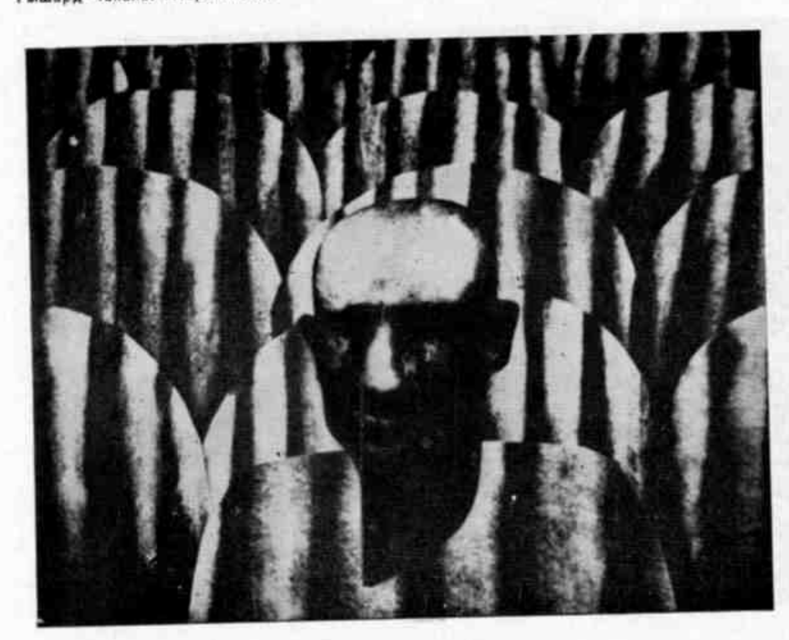


Режиссер закончил в 1971 году еще одну работу — фильм «Великолепный марш», также выполненный маслом. Его сюжет построен на переосмыслении понятий. «Вперед, всегда вперед, только вперед» — это наставление, которое дает Наполеон своему юному барабанщику, понято им в этой сказке-балладе по-своему, романтически. Законы дружбы и человечности с их вечным стремлением «вперед и выше» оказываются сильнее провозглашаемых императором «законов войны». Необычайные приключения маленького рисованного барабанщика, веселого, гордого и лукаво-простодушного, превращают «доктрину» завоевателя в девиз человеческого достоинства, мужества и оптимизма.

Стиль другого польского режиссера Рышарда Чекалы — полная противоположность многокрасочной, поэтически-возвышенной манере Витольда Герша. Его персонажи вырезаны из шершавой, похожей на толь темноватой бумаги. Это нечто среднее между силуэтом и рисунком, между теневым театром и гравюрой на дереве.

Чекала создал пока что всего лишь три фильма — «Птица» (1968), «Сын» (1969) и «Перекличка» (1971). Но они настолько значительны по мысли и самобытны по стилю, что мы вправе говорить о нем как о мастере, в творчестве которого ярко и остро выражена современная тема.

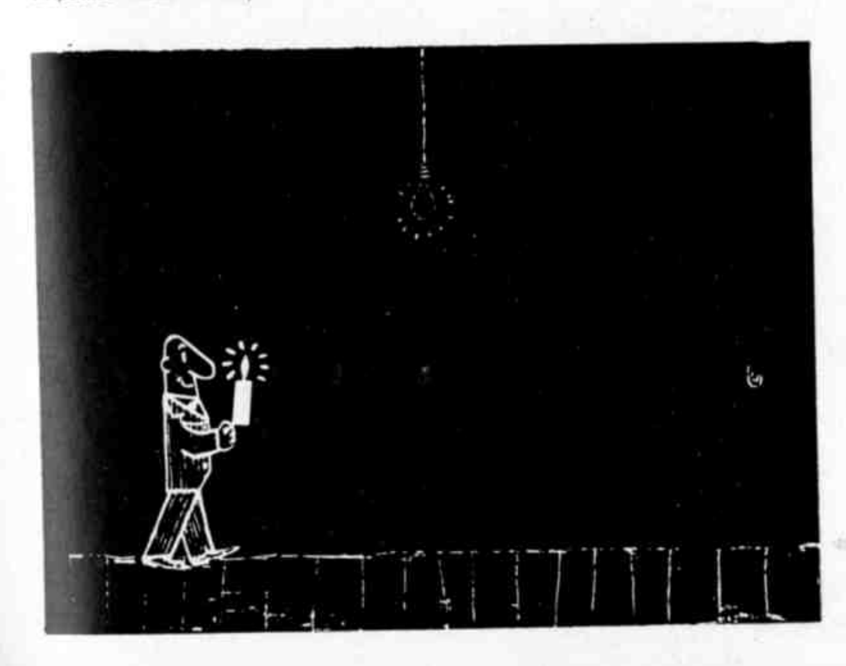
Рышард Чекала. «Перекличка»



«Птица» — маленькая философская киноновелла, в которой сатира причудливо уживается с поэзией. Сюжет ее предельно прост. Герой фильма трудится, чтобы собрать деньги, необходимые для покупки птицы. Медленно отсчитываются монеты. Долог и кропотлив труд. Цель наконец достигнута, но герой тотчас же радостно выпускает крылатую певунью на свободу. В этой своеобразной притче глубокий смысл — размышление об истинных ценностях жизни, о красоте, которая по самой своей сути не может быть «частной собственностью». В фильме превосходно использованы вырезки из бумаги — ее лоскутки, то складываясь, то разлетаясь веером, создают оригинальный мультипликационный образ птицы.

Поразительный лаконизм и скупость в использовании выразительных средств в еще большей мере сказались в следующем фильме Р. Чекалы «Сын», получившем высшие призы на международных кинофестивалях в Кракове и Мангейме. Пожилые крестьяне, отец и мать, в поте лица трудятся, добывая хлеб, помогая стать на ноги сыну, уехавшему учиться в город. Но когда он на собственной машине приезжает с визитом в родной дом, то ведет себя как чужой — весь вечер сидит уткнувшись в газету и небрежно роняет на пол хлеб, в который вложен труд стариков-родителей. Этот фильм, удивляющий емкостью и остротой социального мышления, застав-

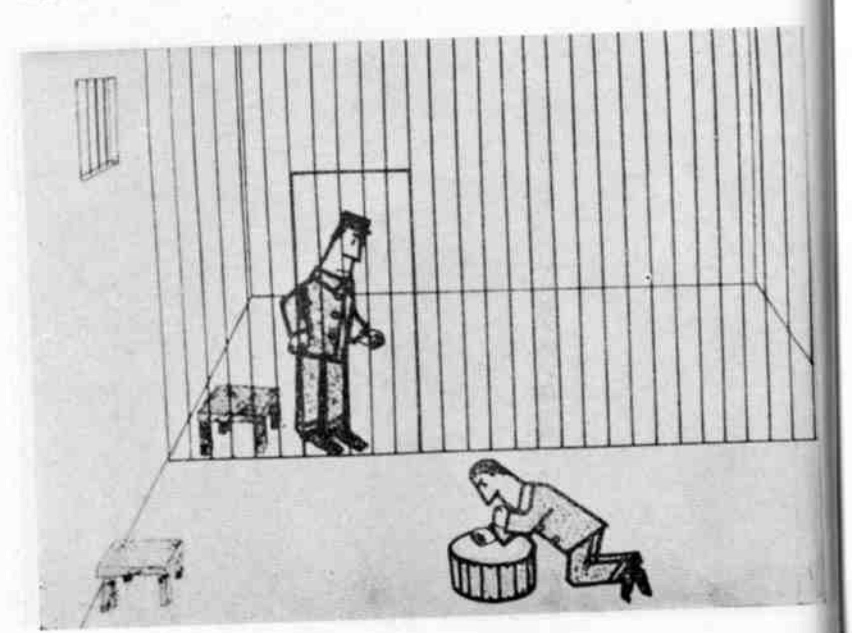
Мирослав Киёвич. «Кабаре»

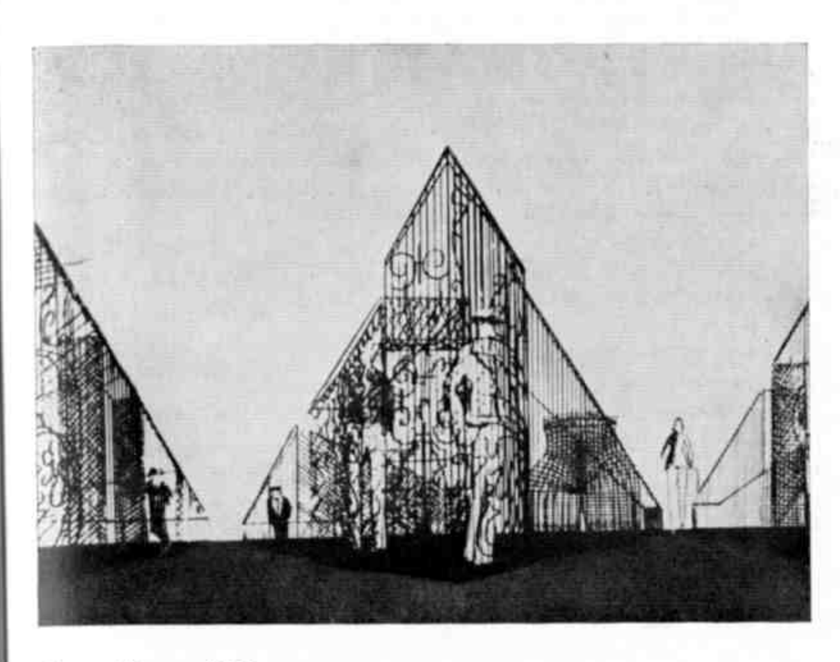


ляет вспомнить некоторые мотивы рассказов и фильмов Василия Шукшина.

И, наконец, третий, выполненный в той же манере точных, лаконичных деталей. Действие происходит в гитлеровском лагере смерти. В полутьме отсвечивают голые, словно огромные булыжники, головы узников, полосы их арестантских курток, поблескивает пенсне гестаповца. Отрывистая команда «встать — сесть». И столь же четкое движение вверх — вниз. Невыносимо, томительно, однообразно повторяется эта унизительная процедура. И вдруг один из заключенных не выполняет приказания, остается стоять, и его тут же расстреливают. Тогда нарушается весь «предусмотренный» фашистским офицером «порядок». Волнами гневного протеста поднимаются ряды узников, и их беспощадно скашивают пулеметы. Чудом остается жив один. Он смотрит в глаза оторопевшего фашиста, ненавидяще и испуганно и, подчиняясь какой-то ритмической инерции, уже без всякой команды делает движения вниз и вверх. Затем следует выстрел — и «перекличка» заканчивается. Заканчивается на этом и фильм, скорбный и мрачный, кричаще негодующий, заставляющий задуматься, призывающий к бдительности. Фильм, в котором с потрясающей силой еще раз пригвождена к позорному столбу самая суть фашистского варварства.

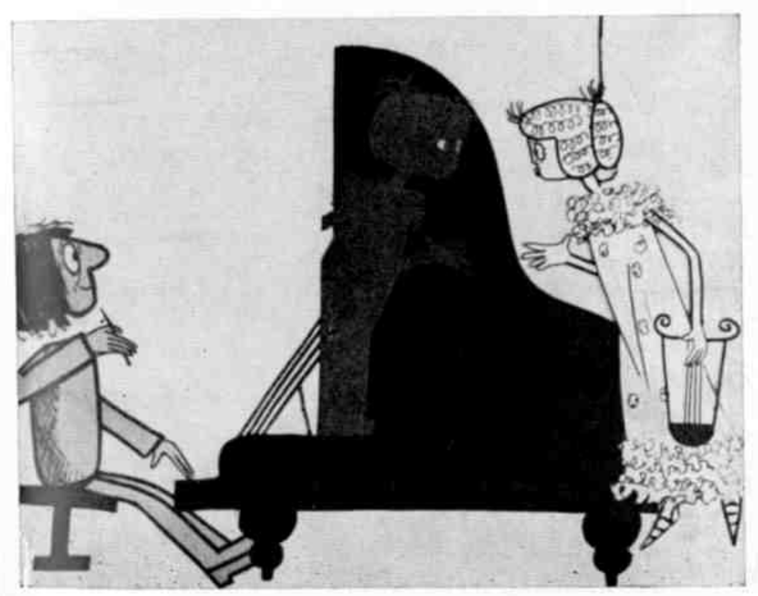
Мирослав Киёвич. «Клетки»





Даниэль Щехура. «Хобби»

Зофья Орачевская. «Композитор и муза»



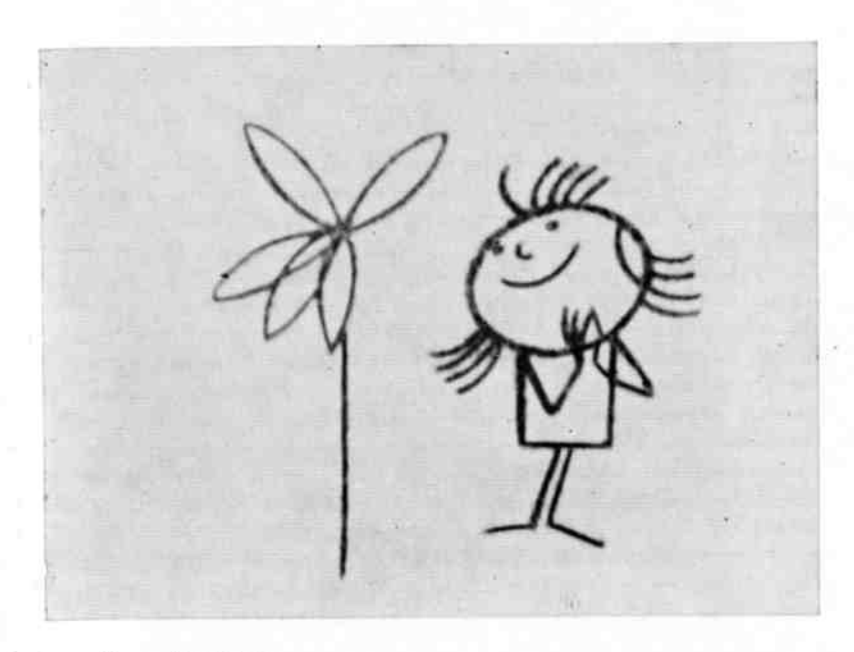
Творческие искания польских мультипликаторов непрерывно продолжаются. В своей особой манере обобщенных фильмов-концепций, выполненных лаконичным линейным контуром, работает Мирослав Киёвич, автор известных картин «Кабаре», «Клетки», «Ивовая корзина», «Паноптикум». Много интересного сделали в жанре гротеска Даниэль Щехура («Кресло», «Король», «Чертеж», «Хобби»), Стефан Шабенбек («Все является числом», «Восклицательный знак», «Лестница»). Заслуживают внимания публицистические фильмы Стефана Янека, остроумные сатиры «13-й баран» и «Композитор и муза» Зофьи Орачевской, «Рецепт приготовления зимы» Алины Малишевской и др.

Их опыт наследуют молодые режиссеры, которым предстоит открыть новые страницы в истории искусства.

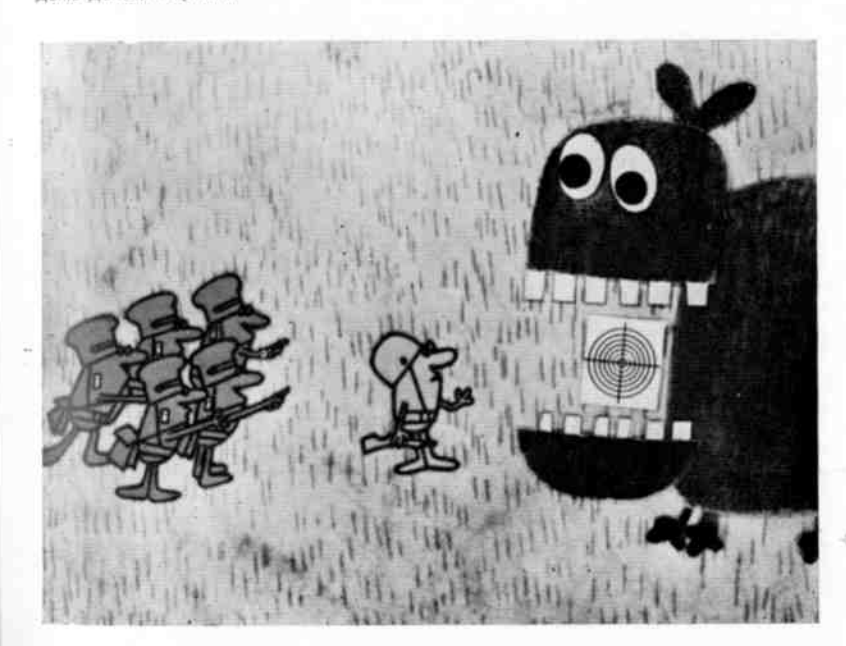
Интересно развивается в последнее десятилетие болгарская национальная школа мультипликации, возглавляемая Тодором Диновым, выдающимся мастером рисованного кино. Его фильмы «Сказка о сосновой веточке» (1960), «Громоотвод» (1962), «Ревность», «Яблоко» (1963), «Маргаритка» (1965), «Изгнанный из рая» (1967) поражают простотой решений, сочетающихся с глубиной и ясностью социального мышления, метафорической афористичностью и символикой, точно учитывающей возможности и особенности ассоциативного восприя-

Тодор Динов (шарж)





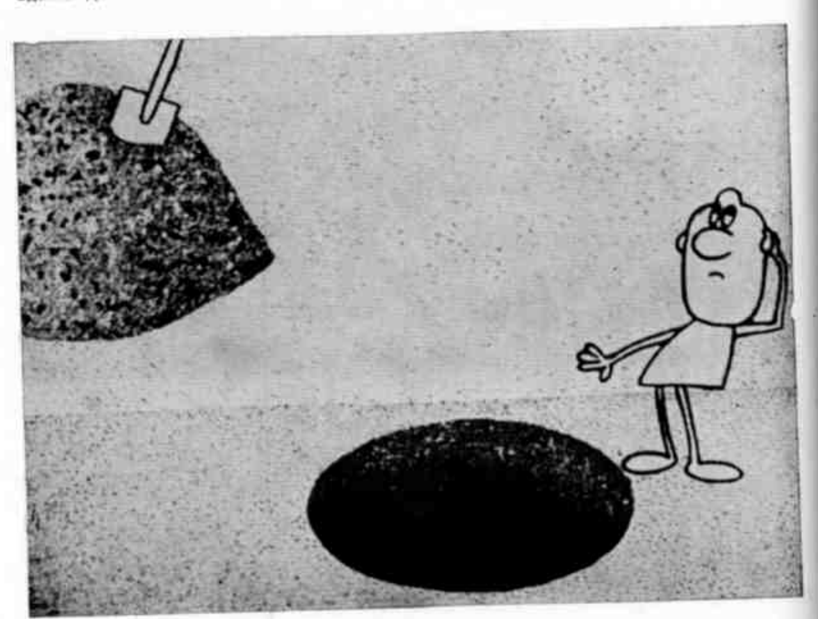
Тодор Динов. «Маргаритка»
Доню Донев. «Стрелки»



тия. В «Маргаритке», например, перед нами в виде механического человечка предстает символ обывателя, вооруженного огромными ножницами и стремящегося все подстричь и уравнять «под одну гребенку». Сначала это ему удается. Но вот на пути встречается обыкновенный полевой цветок, который не хочет быть жертвой мании нивелирования. Ни острые зубы пилы, ни мощный каток не способны справиться с гибким и жизнелюбивым растением. Даже из тьмы и пепла, взметенного взрывом, он выходит победителем. И подчиняется лишь нежной руке маленького ребенка, случайно проходившего с песенкой по полю. Так очень емко, предельно простыми средствами фильм утверждает могущество жизни, ее поэзию, ее светлые, необоримые начала. Это центральная тема всего творчества Тодора Динова. Она звучит в его «Прометее» и с новой силой возникает в фильме «Изгнанный из рая», основанном на эффектном и выразительном сопоставлении различных ритмов. Жизнерадостная, «земная» мелодия музыканта, попавшего в рай, затмевает «божественное» пение. Изгнан нарушитель небесного спокойствия. Но его песни, его ритмы побеждают унылый хор осененных нимбом «песнопевцев» рая.

Лучшие фильмы Тодора Динова получили широкое признание. Так, «Маргаритка» была удостоена премий и отличий на пяти международных фестивалях, «Изгнанный из рая» в 1967 году — премии

Зденка Дойчева. «Яма»



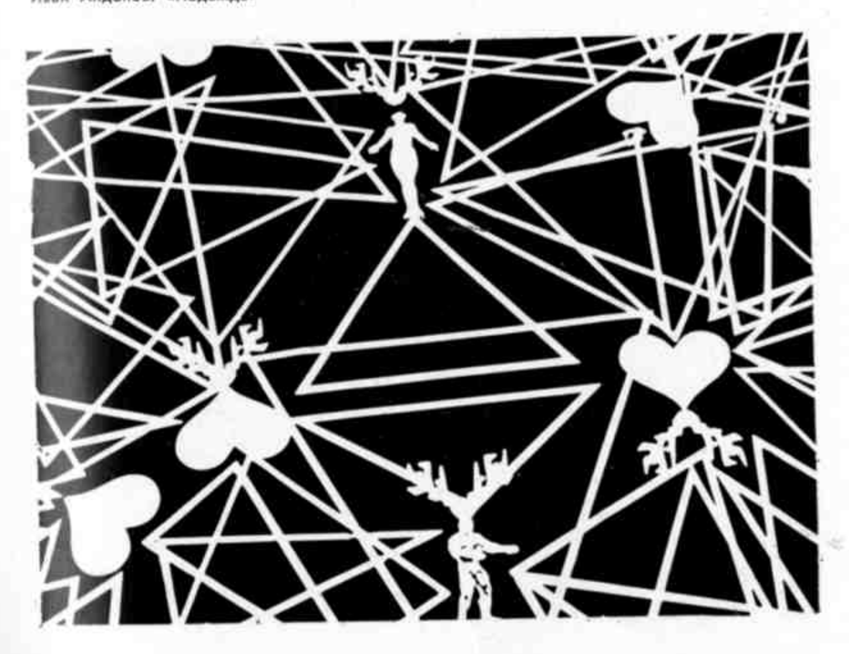
«Серебряный голубь» в Лейпциге. Надо сказать, что Тодор Динов превосходный драматург и сам написал сценарии для большинства своих фильмов.

Один из соратников Тодора Динова — Христо Топузанов, мастер широкого творческого диапазона, с успехом использующий в своих фильмах и лаконичный рисунок, и оживающий на экране предмет, и живописное пятно, и вырезки из бумаги и материи, и традиционную куклу. Картины этого режиссера, нередко поставленные по его собственным сценариям, разнообразны по жанрам: здесь и детские сказки «Ножницы и мальчик», «Ножницы и девочка» (1965), и фильмы-гротески «Парад» (1960), «Маскарад» (1965), и фильм-пародия «Месть», и остроумная «Корова, которая...» (1967).

Представители национальной школы болгарского рисованного фильма Доню Донев, Стоян Дуков, Зденка Дойчева, Иван Веселинов, Пенчо Богданов — создатели острых сатирических миниатюр. «Стрелки» Доню Донева удостоены высшей премии — «Золотой пеликан» — в Мамайе (1968), большим успехом у зрителей пользуются «Дома-крепости» Стояна Дукова, «Яма» Зденки Дойчевой, высмеивающие эгоизм и равнодушие к ближнему.

Кроме того, Зденка Дойчева, как и другой режиссер-мультипликатор, Радка Бычварова, работает над веселыми, исполненными поэзии

Иван Андонов. «Надежда»

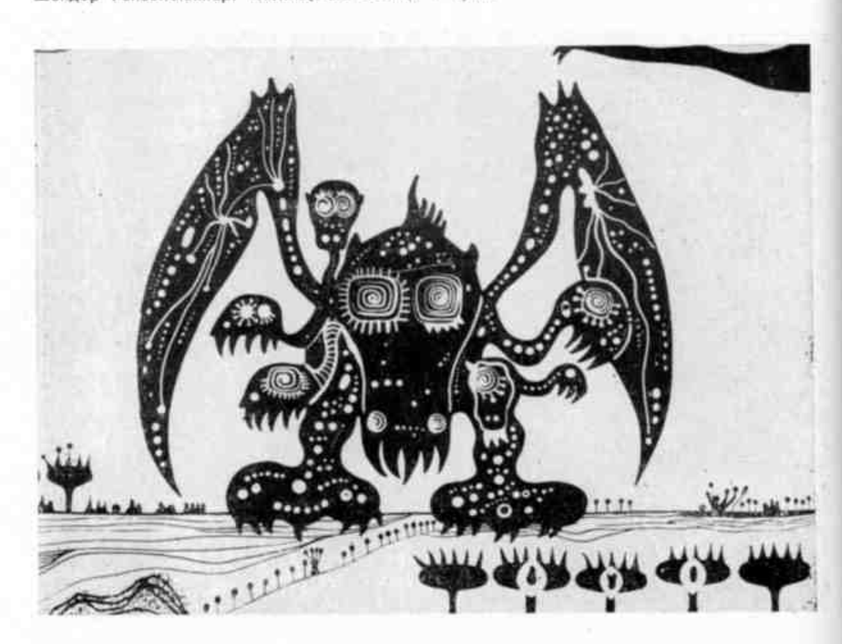


и лирики фильмами для маленьких зрителей. Болгарский кукольный фильм достойно представляют режиссеры Стефан Топалджиков, Иван Андонов и другие.

Венгерская школа мультипликации — одна из самых интересных и стремительно развивающихся. Свыше ста режиссеров и художников работает на будапештской киностудии «Паннония», где сосредоточен центр производства рисованных и кукольных фильмов. Известные венгерские мастера Дьюла Мачкашши, Аттила Даргаи, Йожеф Непп и другие не раз удостаивались премий на международных кинофестивалях за свои оригинальные произведения. К числу лучших рисованных фильмов последних лет можно отнести «Дуэль» Дьюлы Мачкашши, и Дьердя Варнаи, «Похищение солнца и луны» Шандора Рейзенбюхлера, «Концертиссимо» Йожефа Гемеша, картины, примечательные своей яркой изобразительностью, острой антивоенной темой.

Особенно увлекательны для каждого зрелого мастера мультипликационные серии, и в Венгрии им знают цену. Постановщик блестящего фильма-сказки «Вариации на тему дракона» Аттила Даргаи создал серию рисованных картин по басням Лафонтена, которым он придал современное звучание. Широкое международное признание получили хорошо известные и в нашей стране фильмы о приключениях Густава, которого можно назвать одним из самых удачных постоянных героев

Шандор Рейзенбюхлер. «Похищение солнца и луны»



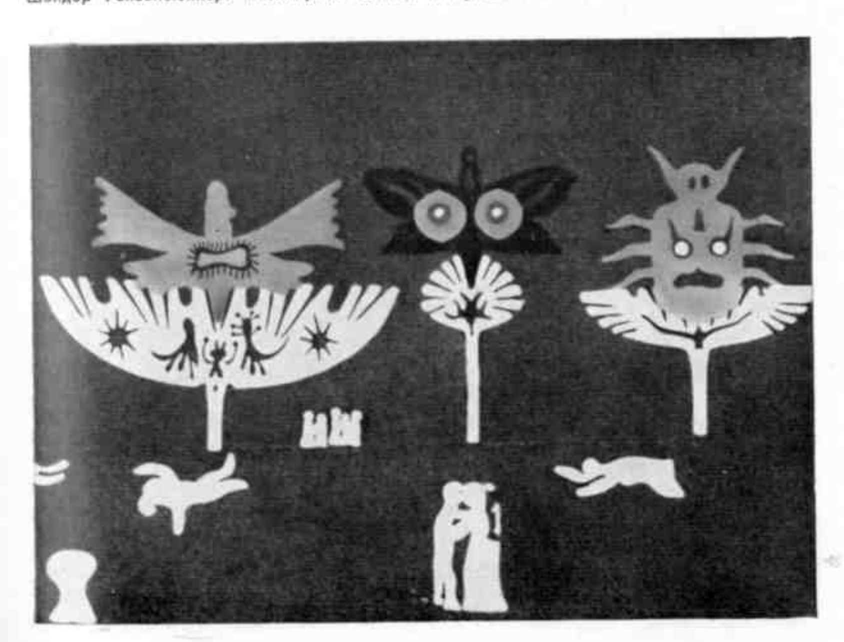
современной мультипликации. Выразительный облик самого Густава был найден талантливым мультипликатором Марцеллом Янковичем, а затем в творческом содружестве с Йожефом Неппом и Аттилой Даргаи были созданы сценарии и осуществлена постановка многочисленных фильмов-эпизодов этой серии, в которых человеческие слабости и пороки становятся объектом то легкого юмора, то язвительной иронии или беспощадной, без промаха бьющей в цель сатиры.

По глубине замысла и оригинальности решения с фильмами о Густаве могут сравниться фантастические фильмы Йожефа Неппа, в которых мультипликационные персонажи совершают полеты в дальний космос, посещают сказочную планету Оксидия и другие неведомые миры, устанавливают контакты с представителями инопланетных цивилизаций.

Венгерские мультипликаторы стремятся разрабатывать и неизвестные им ранее жанры, смело экспериментируют в области различных форм выразительности.

Это относится и к творчеству известных режиссеров-кукольников Отто Фоки и Иштвана Имре. Большой интерес представляют эксперименты по использованию в мультипликации живописи выдающегося постановщика известного фильма «Двойной портрет» Дьёрдя Ковасная, режиссера Йожефа Гемеша и других венгерских мастеров.

Шандор Рейзенбюхлер. «Похищение солнца и луны»



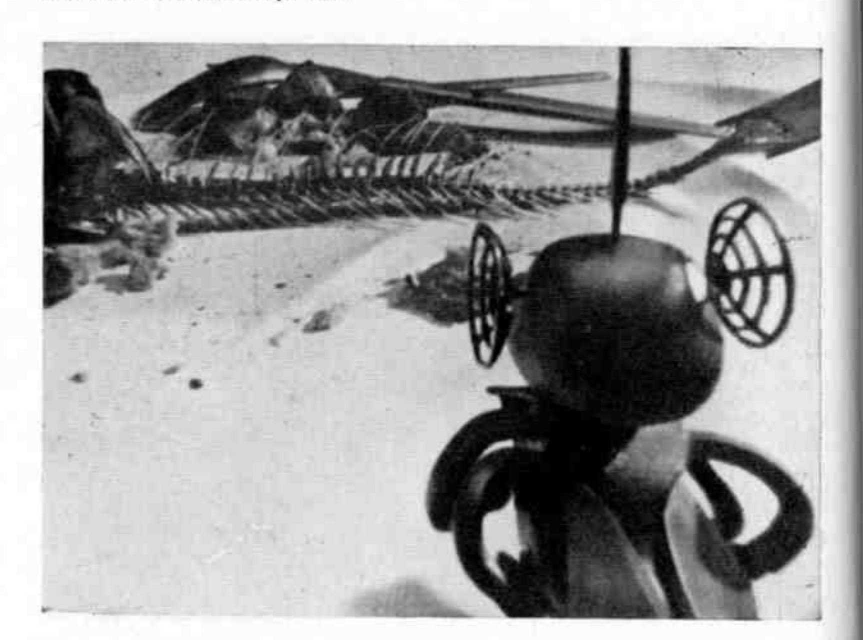
Целая плеяда превосходных мастеров мультипликации работает в ГДР. В Дрездене находится студия «Трикфильм», представляющая собой отделение ДЕФА и являющаяся центром производства рисованных и кукольных фильмов. Кроме того, под Берлином в Бабельсберге, недалеко от основного комплекса студии ДЕФА, расположена мультипликационная мастерская Курта Вайлера, работающего со своей небольшой творческой группой.

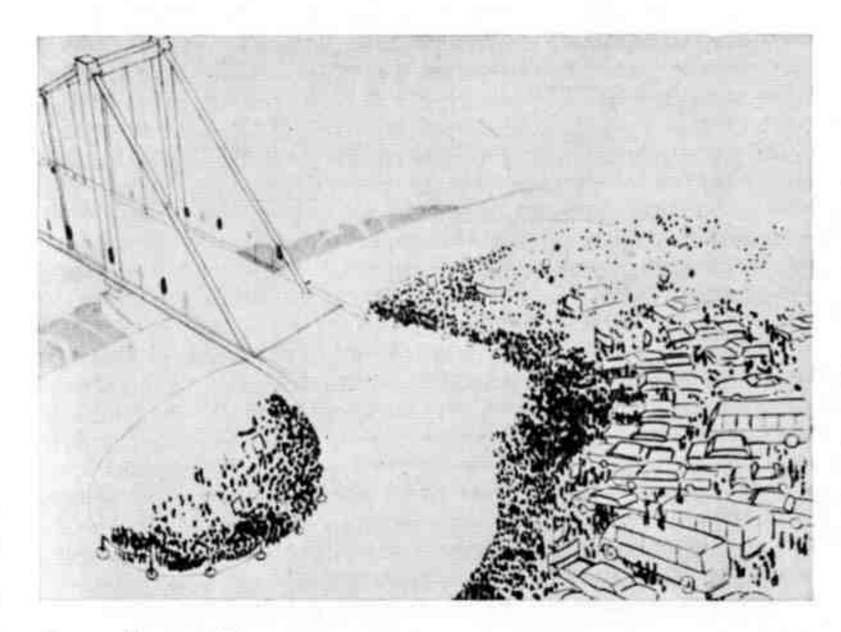
Для мультипликаторов ГДР характерна высокая культура изобразительных решений, умение интересно использовать и воплотить на экране национальный фольклор и классические немецкие сказки. К числу таких превосходных работ, многие годы продолжающих жить на экране кино и телевидения, относится «Песочный человечек», талантливо поставленный Герхардом Берендтом, ставший любимым персонажем юных зрителей.

Направление, связанное с острым политическими фильмами, интересно представляет Гюнтер Ретц. Один из лучших его фильмов — «Американские игрушки» — яркий памфлет на американский «образ жизни» — показывает стихию убийств и насилия, дух которого внедряется в психологию детей чуть ли не с младенческого возраста.

Своеобразно творчество одного из видных представителей старшего поколения мультипликаторов ГДР Бруно Бетге. Это виртуозный

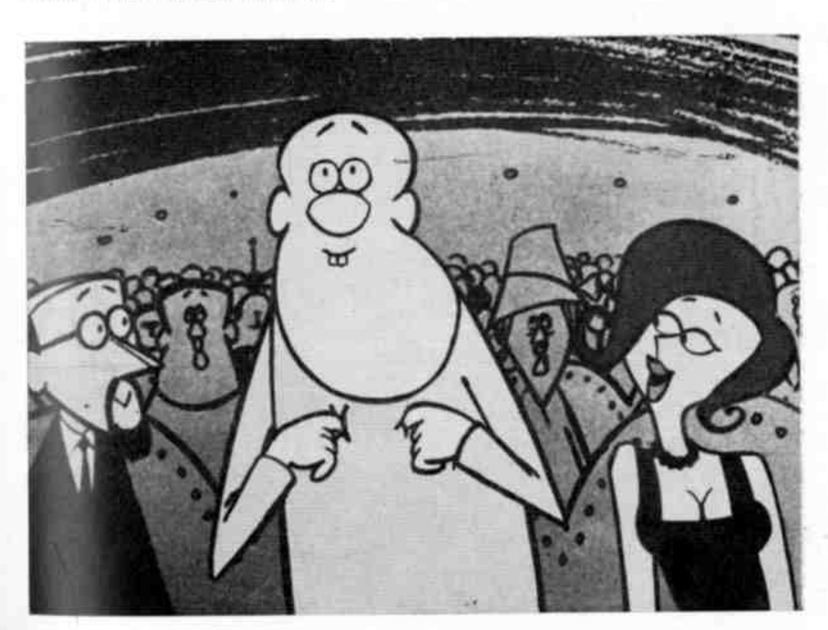
Отто Фоки. «Волшебные тарелочки»





Марцелл Янкович. «Открытие моста»

Йожеф Непп. «Густав-изобретатель»



мастер силуэтной мультипликации, традиции которой идут еще от Лотты Рейнигер, искусства редкого и притом огромной впечатляющей силы, к сожалению, не получившего в настоящее время развития в национальных школах рисованного и кукольного кино большинства стран мира.

Недавно режиссер обратился к дерзновенному замыслу — поставить с помощью силуэтной техники фильм, рассказывающий о лондонском периоде жизни Карла Маркса. Удача этой картины еще раз подтверждает удивительные возможности и выразительность силуэтных рисунков в мультипликации.

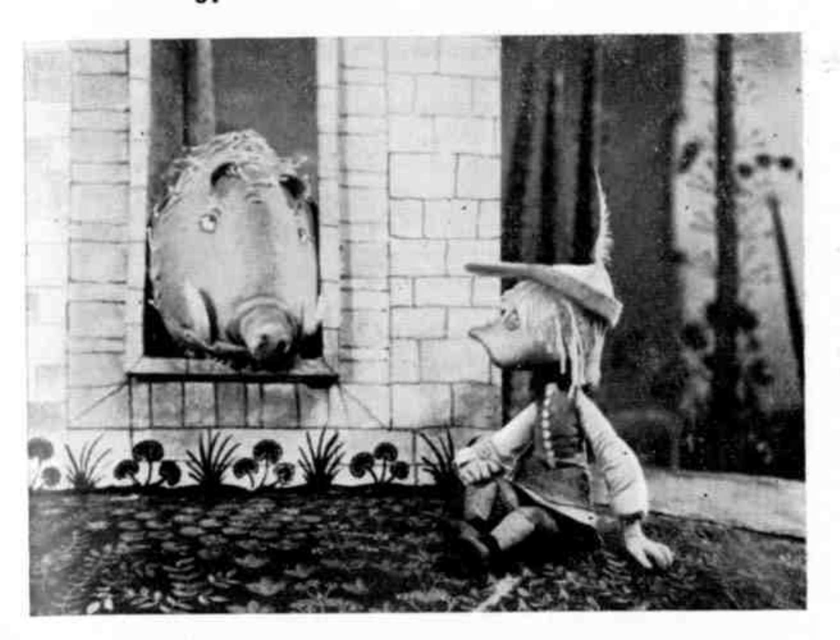
Для большинства мультипликаторов ГДР, как, например, мастеров рисованного фильма Кати и Клауса Георги, Лотара Бартке, Отто Загера, Юли и Христля Виемер, так и кукольников Иоганнеса Хемпеля, Курта Вайлера, Герхарда Берендта, Моники Андерсон и других, характерно, что они последовательно сочетают работу над фильмами-сказками для детей с постановкой картин большой и актуальной политической темы.

Пользуется успехом у зрителей многосерийный рисованный фильм с постоянными героями «Отец и семья», в создании которого принимает участие несколько режиссеров.

Работа мастеров мультипликации социалистических стран во мно-

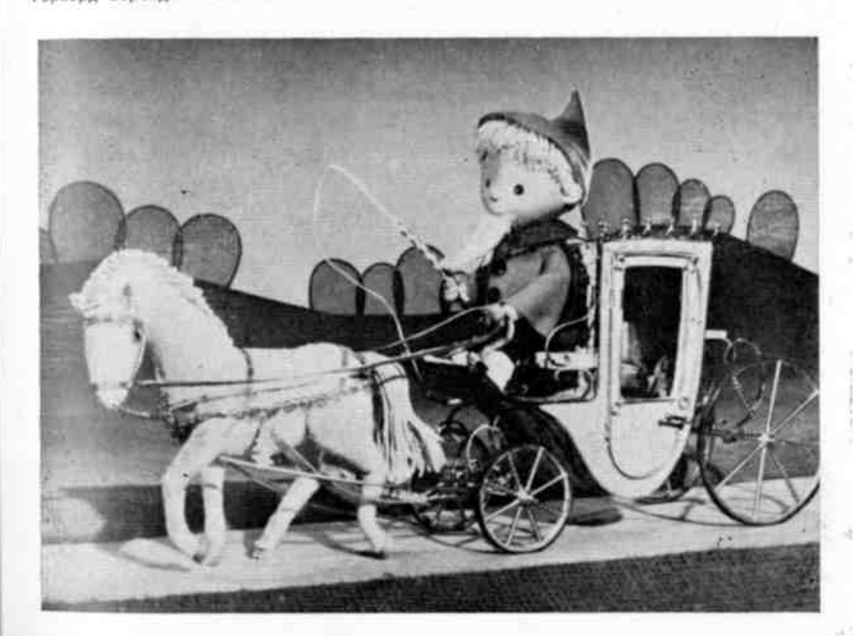
Отто Загер. «Да здравствует 1 Мая!»





Курт Вайлер. «Храбрый портняжка»

Герхард Берендт. «Песочный человечек»



гом определяет картину нового этапа в истории рисованного и кукольного кинематографа.

В одном ряду с этими художественными открытиями, дерзновенно раздвигающими наши представления о выразительных возможностях мультипликационного искусства, по праву стоят талантливые советские фильмы последних лет, такие, например, как «Баня» С. Юткевича и А. Карановича, «История одного преступления» и «Человек в рамке» Ф. Хитрука, «Левша» и «Сеча при Керженце» И. Иванова-Вано, Ю. Норштейна, «Большие неприятности» В. и З. Брумберг, «Кто сказал «мяу»?» В. Дегтярева, «Варежка» Р. Качанова, «Франтишек» В. Курчевского, «Клубок» Н. Серебрякова и др. Произведения эти, к анализу которых мы обратимся в следующих главах, совершенно различны по теме, жанру, по творческому почерку создавших их мастеров, по широте охвата действительности, по масштабу художественных обобщений. Но при всем том их объединяет высокое мастерство и взволнованно-страстное восприятие явлений общественной жизни, даже когда речь идет не о сегодняшнем дне, а об истории давних или недавних лет, объединяет та ничем не заменимая способность художника вложить в свой труд горячее сердце современника, которая отличает творения большого искусства.

Восьмое искусство

Своеобразие синтеза. Определяя своеобразие мультипликации, о ней нередко говорят как об особом виде творчества, как о «восьмом искусстве». Так, режиссер Ф. Хитрук в своей статье, озаглавленной «Восьмое искусство», прямо заявляет: «Мультипликация, безусловно, особый, самостоятельный вид искусства» [50].

В такой постановке вопроса Ф. Хитрук отнюдь не одинок. Еще в 1936 году Г. Рошаль, подчеркивая, что «в мультипликации нашего понимания формы будут безгранично обогащаться, параллельно и в связи с обогащением ее тем, образов и содержания», пришел к выводу: «Нельзя рассматривать мультипликацию только как некий жанр в кино» [51]. Сходную точку зрения высказывал и известный теоретик киноискусства Бела Балаш в своей книге «Искусство кино». Он писал, что мастера мультипликации «создали особый мир и привели его в движение своим всемогущим карандашом... Это не картина живой действительности или подлинного пейзажа. В нарисованном мире живут рисованные существа» [52]. И далее: «Марионетки и силуэты могли быть приведены в движение ниточками или палочками. Кино явилось техническим прогрессом. Линию рисунка впервые оживило кино... Этим оно способствовало открытию совершенно новой области фантазии» [53].

Подобная претензия на самостоятельность может на первый взгляд показаться чрезмерной, преувеличенной, тем более что невозможно

представить мультипликацию вне общей сферы развития киноискусства. И тем не менее выяснение и подчеркивание специфических особенностей этого вида кино, даже когда они носят характер столь полемически крайних тезисов, имеют свой смысл и немаловажное значение, так как многие беды, ошибки и слабости мультипликации были связаны именно с игнорированием ее специфики. Между тем понять природу специфики того или иного вида искусства — значит осознать, в чем его сила.

Казалось бы, могущество киноискусства — в поистине безграничной способности показать нам действительность во всей ее наглядно-зримой подлинности, с поразительной свободой выбора сектора обзора и возможностью сопоставлений. Но мультипликация отказывается от этой документальной безусловности, давшей кинематографу такие неоспоримые преимущества перед театром, и заменяет натуру рисунком или бутафорией кукольного фильма.

Казалось бы, важнейшим элементом киноискусства является человек-актер, без него трудно представить себе изображение на экране социальной жизни, проникновение в мир человеческой психики, создание образа-характера. Но мультипликация отказывается, как правило, от человека-актера, а в тех отдельных случаях, где он появляется (например, в фильмах «Новый Гулливер» А. Птушко и «Игра» Д. Вукотича), он обычно существует во взаимодействии с мультипликационным изображением (или куклой).

Фантош Эмиля Коля



Среда, характер действия, выразительные возможности мультперсонажа столь многое меняют в синтезе художественных средств, свойственных игровому кино, что мы действительно имеем дело с искусством чрезвычайно своеобразным, разительно отличающимся от других видов кино, соединяющим в новом синтезе возможности литературы, изобразительного искусства, зрелища. С появлением чудодейственной техники кино плоский графический рисунок и скульптурно-объемный кукольный образ получают на экране жизнь и движение, сюжетно-драматическое развитие, звучащее слово и музыку. Мультипликация обретает себя как искусство. В нем вступают в синтез художественные формы, существенно отличные от тех, которые становятся основой для произведений игрового кинематографа.

Об одной из таких специфических черт очень точно, на мой взгляд, говорит Душан Вукотич: «Особенность мультипликации в том, что в ней нет репродуцирования, невольной регистрации предметов, которые попадают в поле зрения киноглаза в художественных фильмах с актерами. Мир мультипликации существует только на экране. Это новая действительность, исходящая из настоящей действительности, как интерпретация, а не имитация жизни» [54].

Кот Феликс П. Сюлливена



И в самом деле, мультипликация — главным образом поэтическое пересоздание действительности, романтическое, трагедийное, сатирическое, а не прямое, правдоподобное ее воспроизведение. Фантазия художника может создать здесь все, чего нет и не было в такой форме в реальном мире, а ожившие рисунки и объемные предметы мультэкрана часто напоминают острый философско-эстетический комментарий к его явлениям. Вот почему в этом искусстве при всей его коллективности и синтетичности так важно авторское начало, так ярко проявляются мировоззрение, творческие позиции и концепции мастера. Изобразительный образ, из которого исходит в процессе создания мультфильма художник, включен в сферу драматургии, «помножен» на движение, на способность трансформации, на существование в определенном ритмическом и колористическом ключе и заранее рассчитан на создание пластического мультипликационного образа.

Пластика мультперсонажа отличается от скульптурной пластики не только своей динамичностью, способностью развития. Каждая из форм пластического выражения здесь, в отличие от изобразительного искусства, не самостоятельна, существует как один лишь момент воспринимаемого лишь во времени законченного целого — фильма. От пластики другого родственного ей искусства — балета она отличается прежде всего тем, что возможности трансформации, символики, гипер-

Человечек Иона Попеску-Гопо



болы в мультипликации далеко выходят за пределы допустимого в хореографии, связанной с выразительными особенностями человеческого тела. Да и сам характер движения, его экспрессия и эстетическое восприятие совершенно иные.

В пластике мультипликационного образа соединяются художественные начала изобразительного образа и выразительность движения, слова, музыки. Ни один из этих элементов синтеза не должен произвольно абсолютизироваться, считаться определяющим или, наоборот, восприниматься как второстепенный, ничего не значащий. Конечно, конкретная творческая задача может заставить художника отказаться от слова, музыки, широко использовать различные приемы замедлений, статики, наконец, максимально обобщить, «схематизировать» решение рисунка или куклы, лишив его конкретно-изобразительных черт. Но только синтез изобразительного, динамически выразительного, звукового и словесного начал дает полное представление о современном искусстве мультипликации. «Самостоятельность» мультипликации подтверждена и исторически, ибо еще на заре киноискусства она начала развиваться как своеобразный вид художественного творчества, не связанный по своей художественной природе с особенностями фотомеханической фиксации. Кино невозможно представить без фотографирования. Одну из специфических его черт составляет «исключи-

Бог Ж. Эффеля из фильма «Сотворение мира» Эдуарда Гофмана



тельная способность изображать действительность «при помощи» ее самой и благодаря этому достигать непререкаемой достоверности, правдивости, убедительности и впечатляющей силы»[55]. Кино не случайно называют «движущейся фотографией». Между тем мультипликация может существовать и без применения средств фотосъемки. В «Оптическом театре» Эмиля Рейно рисунки наносились рукой художника прямо на ленты из желатина. И это была мультипликация. И в наше время неутомимый экспериментатор канадский режиссер Норман Мак-Ларен, создавая мультфильм, умеет обходиться без кинокамеры. Он выцарапывает на пленке или рисует на ней карандашом, пером, красками тысячи миниатюрных изображений, каждое из которых слегка отличается от предыдущего, как это и полагается при передаче разложенного на фазы движения.

Таким образом, сама съемка для мультипликации в значительно большей мере техническая сторона дела, чем для остальных видов кино, где она имеет основополагающее эстетическое значение, является специфическим средством художественного выражения.

Конечно, замысел художника и техника воплощения в любом искусстве всегда тесно связаны, соединены. Результатом их взаимодействия, их единства в мультипликации и является «оживающее» на экране изображение. Совершенствование кинотехники открывает перед

Прокоук Карела Земана



мультипликацией новые художественные возможности и творческие горизонты. Поэтому пример Рейно и Мак-Ларена лишь помогает еще раз в полной мере осознать, что пластика, изобразительное искусство лежат в основе мультипликации и очень многое меняют в ней по сравнению с другими областями кинематографии. Все это делает мультипликацию своего рода «искусством в искусстве», художественной сферой, своеобразие которой возникает из слияния техники и драматургии кино с элементами графики, живописи и скульптуры. Примечательно при этом, что, создавая свой арсенал выразительных средств, отыскивая «свое собственное» в опыте других искусств, она синтезировала возможности лишь очень определенных жанров поэзии, сцены, графики, скульптуры.

Можно ли говорить сегодня о мультипликации, о перспективах ее развития, забыв о тех традициях, которыми так богато искусство народного театра масок и марионеток, прошедшее славный путь от праотца Пульчинеллы — древнеримского Манкуса до чешского Кашпарека и французских кукольных героев Полишинеля и Гиньоля, от бессмертного Петрушки до высших взлетов современной профессиональной кукольной сцены, столь блистательно представленной театром Сергея Образцова? Но это, конечно, лишь одна животворная линия преемственности, помогающая понять специфические особенности и худо-

Человечек из фильма «Федя Зайцев» Валентины и Зинаиды Брумберг



жественную ценность глубоко родственного мультипликации искусства. Другой, не менее богатый источник — графика, передающая в движении выразительных символических фигурок движение мысли. Эта традиция сегодня наиболее ярко представлена создателями современных сюжетных графических циклов — такими выдающимися мастерами этого жанра, как Жан Эффель, Херлуф Бидструп, Кукрыниксы, Йозеф Лада в Чехословакии, Сол Стейнберг в США.

На мультипликацию оказало влияние развитие журнальной карикатуры как в 20-е годы, так и после второй мировой войны, а отказ от штампов диснеевского стиля сблизил ее с различными направлениями современной живописи.

Нельзя не учитывать и мощного воздействия на рисованный и кукольный фильм игрового кино; оно сказывается как в выборе тем и сюжетов, так и в особенностях типажа, разработке характеров, искусстве монтажа мультфильмов.

С другой стороны, движение и жест в мультипликации, как уже отмечалось, сближают ее с искусством пантомимы во всех ее разновидностях — от сложнейших, полных символики и обобщающего смысла образов балета наших дней, от возрождающегося ныне древнего искусства мимов и до глубоко народной в своей основе буффонады современных цирковых клоунов. «Какой комический артист об-

Лев Бонифаций Федора Хитрука



ладает этой властью соединять в нужных ему пропорциях эстетизм и веселье, буффонаду и драму, иллюзии и действительность? Кто, кроме клоунов, может постоянно играть роль учеников чародея, представителей чудесного мира, где царит смех?» [56] — спрашивает в своей талантливой книге о творчестве выдающихся мастеров цирковой клоунады французский исследователь этого искусства Тристан Реми. И мы можем ответить ему: на это способна мультипликация — искусство не менее «волшебное» и многогранно гибкое в своих выразительных возможностях, чем клоунада.

Искусство киномаски и кинометафоры, искусство выразительного жеста и движения, кинотрюка и киногротеска, кровно близкое замечательному творчеству мимов и клоунов.

«Соседство» всех этих видов художественного творчества, их несомненное внутреннее родство позволяют нам точнее определить возможности мультипликации, ее место в системе искусств. Как вся кинематография в целом во всех своих видах и ответвлениях вобрала в себя все богатство близких ей художественных средств, накопленных в других областях искусства, так и мультипликация беспрестанно обогащается в своем развитии, вбирая из смежных, родственных сфер художественного творчества все, что отвечает ее целям, замыслам, устремлениям.

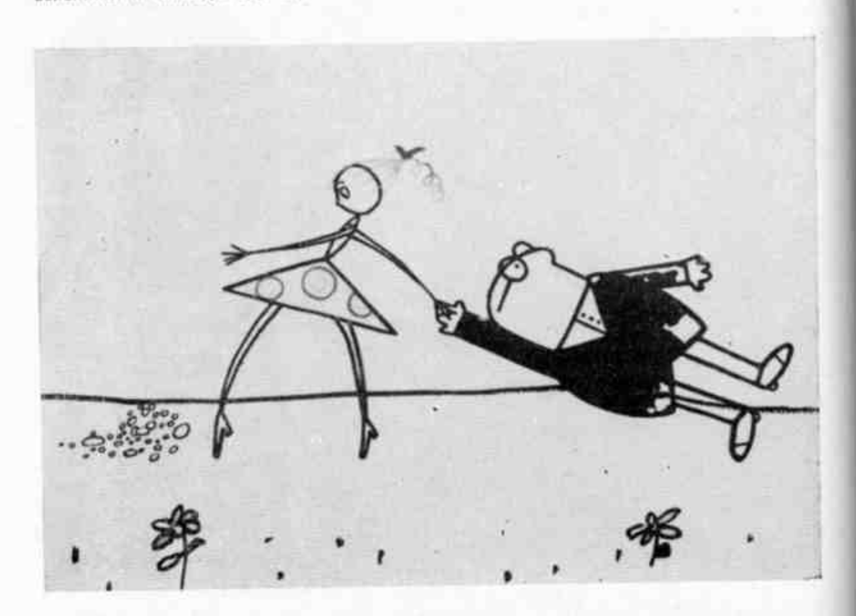
Персонаж из «Суррогата».
Душана Вукотича



Как в силу изобразительных возможностей, так и в силу особенностей восприятия «оживающих» на экране рисунков и кукол, действующих обычно в условно обозначенной или обобщенно намеченной среде, мультипликация не способна на детализированную, психологически подробную и всестороннюю характеристику. Она создает обобщенные образы, синтезирует лишь самые определяющие «типологические» качества. Здесь мы сталкиваемся с тем, что в основе своей уже знакомо нам в различных жанрах народного творчества — в героическом эпосе, сказке, басне, пародийно-сатирической комедии. Здесь все построено на лукавом и хватком вымысле, за которым просвечивает реальный жизненный смысл явлений и поступков, на преувеличении и контрастном сопоставлении света и тени, положительного и отрицательного, на допущении невероятных ситуаций, на причудливом сочетании обыденного и фантастического.

Для определения путей дальнейшего самобытного развития нашей мультипликации чрезвычайно характерны и значительны мысли, которые высказывает один из основоположников советского киноискусства, глубокий и вдумчивый его теоретик Сергей Эйзенштейн. Вспоминая в начале 1947 года о разговоре с приехавшим к нему в гости Жаном Эффелем и то, что оба они признались в своей любви к мультипликации и творчеству Диснея, С. Эйзенштейн так описывает дальше ход

Персонажи из фильма «Большие неприятности»
Валентины и Зинаиды Брумберг



этой беседы: «Говорим о нашей мультипликации. Излагаю ему неодобрение: наши мультипликаторы стилизуются под Диснея. Между тем и в образах зверей и в стилистике начертания у нас свой собственный звериный фольклор и эпос» [57]. Вскоре после этого, размышляя в одной из своих лекций о композиционном и смысловом значении цвета в киноискусстве, С. Эйзенштейн снова возвращается к той же проблеме связей мультипликации с народным творчеством и замечает: «Я лежу и думаю: если заняться мультипликацией, то, конечно, надо заниматься не диснеевскими свинками и мышками, а надо идти по линии русского фольклора» [58]. И в качестве образца «фольклорного построения» приводит вятские игрушки.

Но, конечно, не только в народном творчестве находит мультипликация родственные ей средства художественного обобщения. На протяжении веков их широко применяли выдающиеся художники — Шекспир и Рабле, Сервантес и Свифт, Гойя и Домье, Гофман и Андерсен, Марк Твен и Чапек. Трудно представить на экране натурного кино замечательные творения классики — гоголевский «Нос» или щедринскую «Историю одного города». Они существуют в иной сфере художественных обобщений, в мире гротескно-сатирических образов.

Итак, мультипликация тысячью прочных нитей связана с богатейшей сокровищницей народного творчества, классического искусства.

Персонажи из фильмов Романа Качанова
«Крокодил Гена» и «Чебурашка»



Только вобрав в себя все самое ценное и живое из этих неиссякаемых источников, она сможет в полной мере решать те сложные задачи, которые ставит перед ней современность. Но это обращение к векам накопленному опыту должно быть не мертвенной стилизацией, не музейной реставрацией и рабским копированием традиционных форм, а творческим развитием художественных возможностей искусства, живущего жизнью своего народа, своего времени.

Вымысел — крылья сказки. В сказках — древнем и чрезвычайно богатом и разнообразном жанре повествований — народ лукаво сопоставлял, измышлял и фантазировал, используя давно уже известные традиционные формы и мотивы, применяя их к новым событиям и темам. К. С. Станиславский видел специфическое свойство сказки в том, что она может изобразить, «чего никогда не бывает в жизни, но что тем не менее правда, что существует в нас, в народе, в его поверьях и воображениях» [59]. Сказочный вымысел в этом определении непосредственно связывается с принципами современного реалистического искусства.

В сущности, мультипликация всегда в большей или меньшей мере несет в себе элементы сказочности, вымысла. Фантастичность сюжета, волнующая способность одухотворять неодушевленное, очеловечивать, как это издавна делает фольклор, не только все живое и неживое в

Ежик-натуралист из фильма «Чьи в лесу шишки?»
Михаила Каменецкого и Ивана Уфимцева



природе, но даже отвлеченные понятия и категории, связанные с этим различные виды иносказания, символики, заострения и преувеличения образа, доходящие до пародийно-гротескового переосмысления привычных закономерностей и связей,— все это придает мультипликации характер необычного, сказочно занимательного кинозрелища.

Какой бы газетно-злободневной, прозаической, повседневно-бытовой ни была тема, она, прежде чем лечь в основу рисованного или кукольного фильма, должна найти свой фантастический сказочно-поэтический аспект. В одном случае это будет достигнуто приемом очеловечивания растений и животных, в другом — изображением буквально понятой метафоры, в третьем — перенесением действия в фантастический мир вымыслов-пародий, в четвертом — олицетворением противоборствующих сил в образах-символах и т. д.

Но как совместить условность и злобу дня, сказочный вымысел и современность? Эти вопросы так или иначе всякий раз встают перед художником и режиссером, когда они приступают к работе над фильмом.

Известно, что, создавая сказки, народ всегда умел вкладывать в их, казалось бы, условные фантастические образы конкретное и острое жизненное содержание и делал это так, что эпоха со всеми ее противоречиями вставала, как на ладони, а политические, моральные, эстетические позиции безымянных творцов были ясны читателю и слушателю, вырисовывались со всей определенностью. В сказках отразились, откристаллизовавшись в ярких, поразительно точных образах, вековые мечты народа о покорении могущественных сил природы, о путешествиях в далекие подземные и внеземные миры, вера в окончательную победу разума и правды, в неизбежность справедливого переустройства жизни на земле. Многогранные и емкие сказочные образы переосмыслялись, сопоставлялись с новыми явлениями жизни. Именно этой их особенностью пользуются сказочники всех времен. Но тут-то как раз и нужны художнику вкус и такт, чтобы понять дух и суть народного творчества, развивать его, не искажая и не примитивизируя.

В нашей мультипликации немало примеров такого чуткого проникновения в мир народной фантазии.

Искусство мультипликации густо населено сказочными героями. В фильмах-сказках мастера рисованного и кукольного кино одержали свои самые внушительные победы. Получили международное признание, продолжают свою жизнь на экранах нашей страны и за рубежом такие прекрасные кинопроизведения, как «Конек-Горбунок» и «По щучьему велению» И. Иванова-Вано, «Аленький цветочек», «Золотая антилопа», «Снежная королева» Л. Атаманова и многие другие советские фильмы-сказки.

Режиссер Л. Атаманов и сценарист М. Вольпин использовали сказочную форму для того, чтобы затронуть в своем фильме «Ключ» (1961) животрепещущие вопросы воспитания.

С подлинным мастерством и тактом вложили они в традиционные сказочные образы новое, современное содержание. Что такое счастье, как его достичь, каким ключом открывается его заветная дверь — этой теме, одинаково интересной для взрослых и детей, посвятили они свой фильм.

Как часто бывает в сказке, добрые феи уже с первого дня рождения ребенка определили его судьбу, приготовили ему место в сонном раю с кисельными берегами и молочными реками. Стоит лишь пройти «царство легких побед и быстрых подвигов» — и мальчик с помощью волшебного клубка попадает в сказочную страну, где все соответствует мещанским представлениям о счастье как о бездумном ничегонеделании. Утомительные занятия в школе предусмотрительно заменены здесь никогда не прекращающимися каникулами. А затем прямо с выпускного школьного бала юноша и его возлюбленная попадают под услужливо опущенный феей колпак большого оранжевого абажура, который на всю жизнь плотно ограждает их от окружающего мира.

Любопытен, полон едкой иронии эпизод в «царстве легких побед и быстрых подвигов», где проходят испытания кандидаты в «счастливцы». Здесь высший судья — дракон, головы которого представляют ярко очерченные типы различных бюрократов от педагогики, одержи-

Михаил Цехановский. «Лиса, Бобер и другие»



мых манией заседательской суетни и высокопарного разглагольствования. Очень смешно показано в фильме, как эти головы дракона ссорятся из-за пустячных «процедурных» вопросов, изрыгая друг на друга хулу в виде огня и дыма, и никак не могут дойти до сути дела.

Из этого сатирически осмысленного сказочного мира действие легко переходит в мир реальных отношений. Правдив и выразителен образ старого слесаря, который вместе со своим другом академиком, возглавляющим лабораторию «думающих машин», спасает мальчика от скуки мещанского рая, приучает его к труду, объясняет, как собственными руками выковать ключ подлинного счастья.

Очень удачны эпизоды фильма, посвященные питомцам академика — трогательному роботу-малютке и осененному венцом пружинных кудрей автомату, слагающему стихи. Любопытно, что автомат делает это ничуть не хуже, чем поэт-халтурщик, предлагающий ему свое «творческое» содружество. «Друзья», обиженные, что их не признают, пьют, как «полагается» заправским поэтам, только один хлещет водку, а другой лихо опрокидывает в свои железные уста машинное масло.

Фильм этот заслуженно получил высокую оценку в нашей печати. Важно подчеркнуть, что как раз в интересном сочетании сказочных мотивов и современного содержания заключено художественное обаяние картины. Сатирическая «панорама» сонной страны безделья, пародирующая мещанские представления о счастье, фантастический дракон, принявший обличие канцеляриста и догматика,— это ли не смелое переосмысление сказочных образов? И сделано оно с меткой наблюдательностью, художественной выдумкой, мастерским умением сочетать в условном мультипликационном образе жизненную правду и выразительную сказочность.

Фильм по-настоящему талантлив. Он доказывает, что сказка — нужный, острый современный жанр. И тем не менее у картины есть и свои недостатки. Она слишком перегружена всевозможными мотивами, лишена той строгости в отборе художественных средств, которая необходима в любом виде искусства. Жаль также, что центральный персонаж фильма — мальчик — не имеет живой образной характеристики, представляет собой лишь условную схему. Этот просчет вынуждает авторов делать уступки той примитивной, «лобовой» морализации, против которой они выступают в своем фильме.

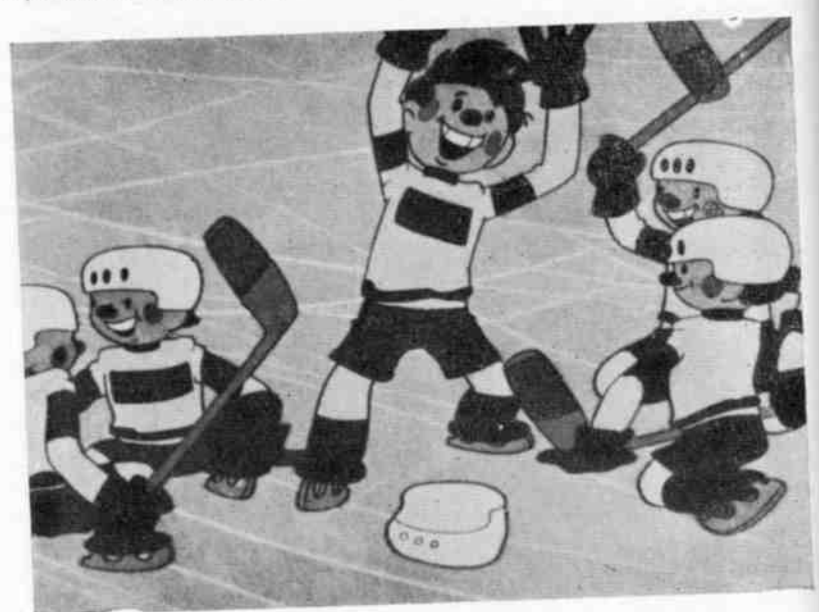
Сопоставление мира сказочного и реального — один из излюбленных и неизменно впечатляющих приемов мультипликации. Интересно использован этот прием в кукольном фильме «Конец Черной топи» (1960, режиссер В. Дегтярев), построенном на прямом столкновении нашей советской действительности с героями старой русской сказки — лешим, водяным, Бабой-Ягой, олицетворяющими прошлое с его темнотой и суевериями. Теснимые наступающей со всех сторон новью, представители «нечистой силы» снова уходят туда, где им и надлежит быть,— в сказку.

Но не менее близка мультипликации и другая сфера, занимающая все большее место в нашей жизни,— область современной фантастики, связанная с поистине безграничными перспективами, которые открывает перед человечеством наука.

Что же сделала в этой увлекательной области наша мультипликация? К сожалению, еще очень и очень мало. Правда, космической теме посвящен первый широкоэкранный мультфильм — «Мурзилка на спутнике» [60] (1960, режиссеры Е. Райковский, Б. Степанцев). В нем немало интересных находок. Остроумно показана «ходячая» кибернетическая энциклопедия и автоматическая секретарша, увлеченная «межпланетными» сплетнями и «машинально» отвечающая абоненту: «Космос занят». Выразителен эпизод, в котором планеты солнечной системы приветствуют и принимают в свой «хоровод» новую сестру — созданную советскими людьми искусственную планету. Но все же фильм больше иллюстрирует свершившееся, чем заглядывает в будущее.

Стилистические возможности мультипликации многообразны. Но в каком бы стиле, в каком бы жанре ни работал режиссер-мультипликатор, «границы» художественных возможностей всегда будут прежде всего зависеть от его мастерства, от богатства его творческой фантазии. «Для мультипликации,— говорит один из крупнейших режиссеров нашего мультипликационного кино И. Иванов-Вано,— нет ничего недоступного. Это искусство не ограниченных техникой возможностей, где действительность тесно переплетается с фантазией и вымыслом, где фантазия и вымысел становятся действительностью» [61].

Борис Дежкин. «Шайбу! Шайбу!»



Изображение, слово, выразительность движения. В мультипликации движение — одно из основных средств выразительности. Оно требует от художника особо развитой фантазии, пластического воображения. Форма и характер движения («одушевления») связаны со степенью обобщенности и условности изображения мультгероев и окружающей их «среды» (а также, конечно, с материалом и техникой их конструирования). Поэтому могут быть разнообразно использованы самые различные соответствия, контрасты и сопоставления более или менее условного движения с более или менее условным персонажем — рисованным или объемным. Эта взаимосвязь чрезвычайно существенна, так как во многом определяет создаваемый в мультипликации пластический образ. Столь же разнообразны возможности «контрапункта» между «действующими лицами» мультфильма и «пространством действия», то конкретно-детализированным и трехмерным, то нейтральным, то обобщенно-живописным, представляющим собой плоский декоративный фон. Все эти нюансы имеют исключи-

Валентина и Зинаида Брумберг. «Большие неприятности»



тельное смысловое значение в ювелирно точном искусстве мультипликации, помогают концентрировать и направлять внимание зрителя. Философия и стилистика здесь смыкаются самым теснейшим образом.

Движение может быть не только более или менее условным, но и относительно внешним и «внутренним», основанным на напряженной экспрессии ассоциаций, иногда даже при большей статичности эпизода. Известный кинематографический прием укрупнения и «остранения» деталей — один из существенных художественных элементов интерпретации, он создает эффект большой силы воздействия, основанной на неожиданности взгляда, необычности, «новой логике» сопоставления части и целого, помогает активности восприятия, получающего благодаря этому яркий эмоциональный импульс. И то, что сегодня ритмическая острота и стремительная динамичность вошли в арсенал режиссеров и художников, стали полнее служить воплощению характеров, бесспорно, большое творческое завоевание советской мультипликации. Но сама по себе экспрессия «убыстренного бега» персонажей, конечно, еще не несет содержания, не говоря уж о том, что все чаще используется своеобразный прием «динамической статики», позволяющей акцентировать те или иные изобразительные решения, и от характерного, например, для Диснея «последовательного» изображения движения мультипликаторы пере-

Персонажи из фильма Льва Атаманова «Снежная королева»



ходят к монтажу и нередко острому сопоставлению статичных компоновок.

Известно, что лихорадочная быстрота движения отличает многие американские фильмы с их головокружительным неистовством погонь и целым каскадом всевозможных трюков, буквально ошеломляющих зрителя. И тем не менее их стилистика во многом устарела, их «философия» нередко весьма примитивна и убога.

Совсем иную силу эмоционального воздействия приобретает мультипликационный фильм, когда его аллегорические образы наполнены живой и острой мыслью, выразительной и меткой характеристикой. Сравните, например, любой мультипликационный фильм, где действуют стандартные игрушечные звери, с фильмом-басней «Лиса, Бобер и другие» М. Цехановского по С. Михалкову, и вы поймете, что здесь совсем иная мера выразительности, иные художественные принципы и стиль. Особенно запоминается в этой картине ее центральный эпизод, где герои погружены в «атмосферу» курорта — изображены на пляже и в приморском ресторане. В фильме нет привычных, уже примелькавшихся масок животных. Характеры так тонко выписаны, что за обликом персонажей, каждым их жестом, походкой, движением видится человеческое, угадывается типическое. Точно найденные детали определяют остроту характерис-

Лев Атаманов. «Золотая антилопа»



тик — «доходящий до грации» цинизм Лисы, близорукость отвратительного в своей эгоистичности Бобра. Фильм этот — маленький шедевр басенной мультипликации.

Многословие — давняя и довольно распространенная болезнь наших мультфильмов. Между тем изобразительная сторона, представляющая собой главное, ведущее начало выразительности этого искусства, должна быть настолько хорошо и точно разработана, чтобы словесный комментарий был либо вовсе не нужен, либо сведен к минимуму. Диалог совершенно необходим на театральных подмостках, где реализм обстоятельств и характеров утверждается через слово-действие. Мультипликация же, как отмечалось, гораздо ближе по своей природе к искусству мимов, классическому балету и немому кино (особенно к чаплиновскому, где в центре фильма стоит персонаж-маска), так как выразительность движения представляет здесь одно из основных средств развития мысли.

О значении изобразительного начала в кино очень точно сказал один из крупнейших французских режиссеров Рене Клер: «Фильм, даже говорящий, должен создавать средства выражения, отличные от тех, которые использует сцена. В театре слово ведет за собой действие, то, что там видят, имеет второстепенное значение по сравнению с тем, что там слышат. В кино первое средство выражения — зрительный образ, картина, а словесная или звуковая часть должна играть лишь вспомогательную роль. Поэтому мы можем сказать, что слепой, который присутствует на представлении истинно драматического произведения, и глухой, который смотрит настоящий фильм, если и упустят какие-то важные детали произведения, то главное сумеют уловить» [62].

Еще категоричнее о ведущей роли изображения в кинофильме говорил Чаплин: «На экране важнее всего пластическая красота. Кино — это искусство живописное. Я не думаю, чтобы мой голос мог что-нибудь добавить хоть к одной из моих комедий. Напротив: он разрушил бы иллюзию, которую я стремлюсь создать, ведь мой герой — это не реальный человек, а юмористическая идея, комическая абстракция» [63].

Конечно, эта категоричность в известной мере продиктована тем переломным и чрезвычайно значительным моментом в истории киноискусства, когда оно обогатилось звуком, когда «великий немой» заговорил, и это глубокое изменение в самой поэтике экрана вызвало целую дискуссию среди его мастеров и теоретиков. Несомненно, не так легко было принять это новое качество и менять свою палитру художникам, чьи позиции в киноискусстве уже ясно определились и ярко выразились. Чаплин прямо заявил: «Я ненавижу «говорящие» фильмы. Они явились, чтобы испортить древнейшее искусство мира, искусство пантомимы: они уничтожают великую красоту молчания, они повергают на землю все здание современной кинематографии...» [64]. Дальнейшее развитие киноискусства со всей определенностью доказало, что «здание кинематографии» не только не было поколеблено, но и приобрело новую красоту и величие, новые, недоступные «немому» кино возможности. Однако не будем спешить обвинять в ретроградстве великих мастеров киноискусства, ибо в одной ли инерции художественных представлений тут дело?

Даже и сегодня, когда в огромной силе слова, звучащего с экрана никто не сомневается, для мультипликации эти мысли о роли изобразительного образа в фильме имеют особый смысл и значение. Именно в силу высокой весомости экранного слова, не имея ничего против «говорящих» фильмов, надо со всей решительностью выступить против фильмов «болтливых», излишне разговорчивых. Нельзя забывать, что чрезмерно использованное в мультфильме слово «утяжеляет», «затормаживает» действие, делает его менее выразительным, так как имеет тенденцию выйти из границ времени, в которых существует на экране изображение. Об этом когда-то интересно писал Виктор Шкловский, отмечавший, что слово и изображение имеют разную временну́ю протяженность [65].

Само содержание слова по-разному раскрывается в связи с тем или иным изобразительным контекстом — мимикой, жестом и другими элементами выразительности движения персонажа, с которыми оно соотнесено. С. Эйзенштейн признавался, что он часто думал и записывал свои мысли рисунком. «Он всю жизнь учился рисовать, рассматривая картины, фрески, мультипликации, графически осмысливая то, что создавалось в театре» [66], — говорит о нем В. Шкловский. Наброски великого режиссера, которые он сам сравнивал со стенограммами, запечатлевшими процесс зрительного и драматического освоения темы, часто представляли собой прообраз будущих кадров или даже целой сцены, впоследствии почти в том же решении воплощенных на экране.

В рисунке необычайно динамичном, точном, скупом по своей графической манере С. Эйзенштейн решал проблемы общей стилистики и ритма будущей картины, движения и мимики героев, построения кадра и характер монтажа. Своим пристрастием к линии острой и чистой он как бы предвосхитил тот стиль, который станет господствующим в мультипликации на новом этапе ее развития. Рисунки С. Эйзенштейна — еще одно блестящее подтверждение ведущей роли изобразительного начала в самой композиционно-мыслительной, драматургической основе фильма, того, какие поистине безграничные поэтические возможности заложены в выразительности движения, «одушевляющего» на экране изобразительный образ.

Вспомните меткую карикатуру Кукрыниксов «Поганки». «Эффектная» пара моральных уродцев предстает перед нами во всей неприглядности, во всем своем духовном ничтожестве. Но вообразите на минуту, что эта же карикатура попала в руки к мастерам

мультипликации, ожила, задвигалась — сила ее эмоционального воздействия несоизмеримо возрастет. Мультипликация как бы реализует и развивает действие, существующее в карикатуре лишь в потенции, данное намеком в удачно схваченном решении «одного момента». Нередко в этом намеке вся соль карикатуры, особенность ее комизма, связанная с совмещением в одном изображении предыстории и продолжения сюжета.

Нельзя забывать, однако, и о принципиальной разнице в передаче выразительности движения в образе изобразительного искусства и в мультипликации. Если в карикатуре, в рисунке или объемной, скульптурной композиции запечатленный момент движения есть законченное художественное решение, в рисованном и кукольном кино это только отправной или промежуточный пункт развития образа. В отличие от застывшего в своей окончательной форме рисунка, предназначенного для печати или музейной экспозиции, кинематографический рисунок должен обладать потенциальной емкостью движения, пластической выразительностью, связанной как с общим драматургическим замыслом фильма, так и с конкретными задачами отдельных эпизодов. Поэтому не всякий интересный в графическом и живописном отношении рисунок является подходящим для художника-мультипликатора, отвечает его требованиям. Не имея, как правило, самостоятельного художественного значения и выполняя в каждой из фаз лишь частную, ограниченную роль, кинорисунок тем не менее не может быть безликим, лишенным яркой индивидуальной характеристики. Содержательность, емкость даже самого лаконичного изображения могут быть поистине колоссальными. И. С. Тургенев отмечал, что зримый образ может в одно мгновение выразить такое содержание, которое не передашь и в сотне страниц художественной прозы. А ведь его не упрекнешь в недооценке выразительных возможностей языка! Анатоль Франс, как бы развивая эту же мысль, говорил, что два-три штриха карикатуры могут быть более правдивы и содержательны, чем целые портретные галереи аристократических салонов. Концентрированность и сила воздействия зримого образа, созданного художником и «оживающего» на киноэкране, могут быть еще более значительными. В этом основа могущества мультипликации.

В отличие от других видов изобразительного искусства — графики, живописи, скульптуры, — статичных по своей художественной природе и отображающих мир в его неподвижных и единовременных проявлениях, изобразительный образ в мультипликации уже с самого начала задумывается и воплощается «с прицелом» на движение, с учетом выразительных возможностей его «одушевления» на экране. Отсюда — особый расчет на ограниченное во времени восприятие зрителя, отсюда — требование предельной простоты, лаконизма и четкости изображения, необходимости постоянной гармонии и

контрапункта между динамикой персонажа и его изобразительным решением, между зрительными и звуковыми компонентами образа. Это, конечно, не значит, что мультипликация просто «разжевывает» все «недосказанное» в статичном изобразительном образе. Наоборот, у нее свои намеки, своя красноречивая недосказанность, свой подтекст, впрочем, куда более емкие по художественным возможностям, чем, например, в сюжетной графике, в журнальной карикатуре, в «неодушевленном» облике куклы. Движение, поза, жест, своеобразная мимика героев мультфильма, если ими мастерски владеет наблюдательный и вдумчивый художник, способны создать необычайно яркую и точную характеристику, выразительно передать тончайшие оттенки авторской мысли и отношения, с помощью гиперболы, гротеска и фантастики воплотить на мультипликационном экране обобщенные типические образы, средствами неожиданных сопоставлений, иносказания и метафоры вызвать сложные художественные ассоциации.

Неистребимое желание человека схватить дыхание жизни в графической и живописной передаче движений, которые мы находим в пещерных росписях, сделанных около двадцати тысяч лет назад, и затем на протяжении всей истории связанное с величайшими взлетами художественного гения и все же наталкивающееся на непреодолимые преграды, заложенные в статичности изобразительных искусств, в мультипликации получает возможность свободного и яркого выражения.

Высоко оценивая мастерство Диснея в построении сложного ритмико-выразительного соответствия между музыкальным и изобразительным образом и отмечая, что «Дисней в этом неподражаем», С. Эйзенштейн одновременно подчеркивает, что когда этот «единственный мастер мультипликации» перешел к цвету, то «оказалось, что цвет у него «не работает» музыкально даже в «Бэмби» [67].

Как видно из этого примера, С. Эйзенштейн чрезвычайно требователен и строг, когда речь идет о стилистической цельности и художественном единстве всех компонентов мультфильма, их соподчиненности единому замыслу. Определяя достоинства «прежних работ Диснея», он отмечает, что в этих его фильмах «манера рисунка целиком соответствовала основной парадоксальной прелести Микки, состоявшей именно в том, что в себе замкнутую предметную изобразительную форму Дисней заставлял вести себя как нематериальную вольную игру свободных линий и поверхностей. Это одна из основных пружин комизма его произведений» [68].

Вместе с тем С. Эйзенштейн беспощадно критикует «Бэмби» и другие, более ранние диснеевские картины за полный стилистический разрыв между олеографически выписанным фоном и характером движения и рисунка персонажей. «Целиком рисованный фильм, не сумевший найти графической и живописной манеры для полного

выражения своих устремлений,— заключает он,— целиком рисованный фильм, не сумевший найти стилистического единства среды и фигур,— зрелище, конечно, очень грустное» [69].

Было бы неверно, говоря о творчестве советских мультипликаторов, мерить их произведения искусственно созданным аршином какого-то единого «современного стиля». У каждого мастера сложился с годами свой творческий почерк, своя стилистика, конкретное выражение которой, естественно, зависит от художественной задачи, которую он перед собой ставит, создавая картину. Между двумя талантливыми фильмами режиссеров В. и З. Брумберг «Федя Зайцев» и «Большие неприятности» нет стилистического сходства. И не только потому, что эти картины разделяет целое десятилетие. Художественные средства, необходимые для того, чтобы создать острый пародийно-сатирический фильм «Большие неприятности», были бы неприемлемы для веселой и озорной картины из жизни школьника Феди Зайцева, пронизанной мягким юмором и доброй сказочной нравоучительностью. Кроме того, фильм — результат коллективной работы, и его стиль во многом определяют художник-постановщик и художники-«одушевители».

И тем не менее есть, несомненно, некоторые общие стилистические черты, характеризующие творческие искания наших мультипликаторов. Прежде всего это повышенное внимание к эмоциональной насыщенности фильма, к его ритмической выразительности и зрелищной броскости. Вспомните фильм «Большие неприятности», на долю которого выпал такой необычайный и вполне заслуженный успех. Его по-детски наивные, непритязательные рисунки, выполненные в подчеркнуто лаконичной и свободной манере, так прекрасно гармонируют с психологией маленькой девочки, от имени которой ведется рассказ. Далеко не новый и не хитрый прием — мир взрослых, увиденный глазами ребенка. Но неподдельная естественность, с которой в рисунках и в стихах переданы особенности детского восприятия, точность графических характеристик «членов семейства», яркая контрастность детской непосредственности и чистоты с далеко не детским смыслом происходящего — все это придает фильму стилистическую цельность и законченность.

Все больше уходит в прошлое время, когда наши художники-мультипликаторы сковывали свое искусство глубоко чуждым ему натуралистическим копированием человека и природы. А ведь это приводило к тому, что на экране в немалом числе появлялись безвкусные, незначительные по идейному замыслу, лишенные остроты мысли и художественной оригинальности примитивно-назидательные фильмы. Они не оставили яркого следа ни в сознании зрителей, ни в истории киноискусства. Сегодня художники все решительнее отбрасывают примелькавшиеся безжизненные штампы, настойчиво ищут новые формы и средства художественной выразительности.

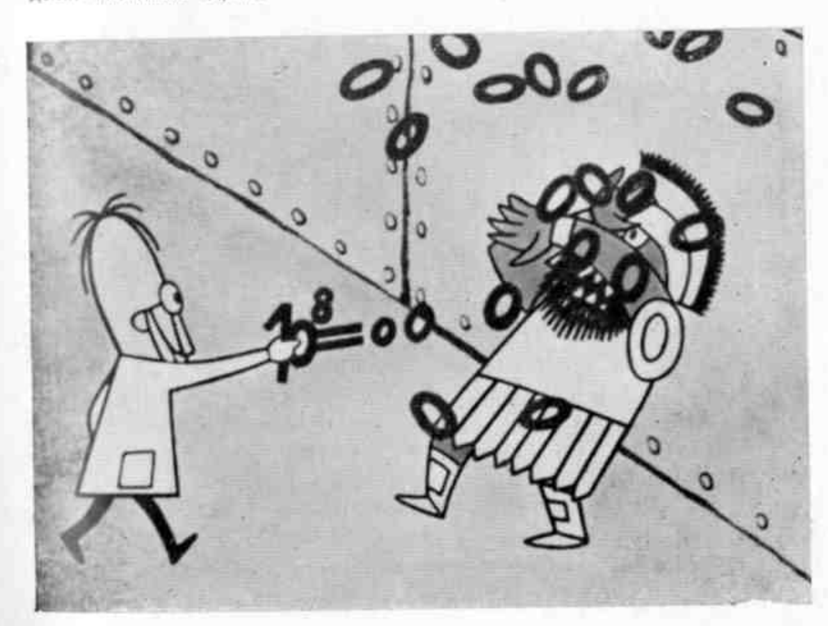
Как мы уже отмечали, во многом сходный процесс неустанных поисков новой изобразительной формы переживает сейчас мультипликация и в других социалистических странах. Самобытные и яркие фильмы ее талантливых мастеров часто отличаются выразительной лаконичностью и точностью изобразительного языка.

Например, небольшой венгерский фильм «Дуэль» (режиссеры Дьюла Мачкашши и Дьёрдь Варнаи) изображает борьбу Науки и Войны, человеческого разума и милитаризма. Выразительно нарисованные образы старика ученого и воина-варвара олицетворяют эти непримиримые силы. Пока ученый погружен в свои многоярусные формулы, беззастенчивый дикарь в стальной каске — символ войны и мракобесия — похищает у него схему атома, своеобразную волшебную палочку, преображающую мир, и превращает все окружающие предметы в орудия современной войны.

Остроумно и изобретательно построен в фильме поединок ученого с милитаристом. В критический момент старый мудрец с помощью науки сковывает фанатика разрушения и уничтожает его, разлагая на простейшие элементы. И снова магический жезл знания возвращает вещам их прежний мирный облик.

Фильм скупыми и выразительными средствами утверждает мысль о необходимости творческого начала в жизни, о неизбежном торже-

Дьюла Мачкашши. «Дуэль»



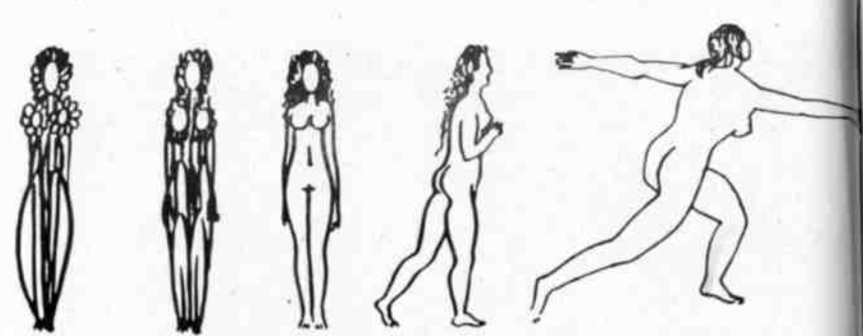
стве сил разума и справедливости над силами войны. И зритель с первых же кадров понимает, что аллегорические образы, вполне естественные в мультипликации,— это не отвлеченные категории добра и зла, что они полны живого актуального смысла, затрагивают волнующие современные проблемы.

Стилистическая цельность и афористическая лаконичность выражения большой волнующей темы придают художественную силу и обаяние и кукольному фильму румынского режиссера Боба Кэлинеску «Ребенок должен спать спокойно».

Всего лишь несколько точных деталей — и на экране встает образ далекого, затерянного в океане острова, где воинственные атомные маньяки готовятся провести одно из своих очередных испытаний. Замечательно изображен в фильме исполненный экзотической поэзии уголок этого острова с его высокими берегами и тропическим зноем. И вдруг среди этого спокойствия и великолепия природы возникает уродливый, абсолютно чужой и чуждый в этом пейзаже бесформенный силуэт «взрывного устройства».

Работа этой адской машины будит маленького смуглого ребенка, спокойно спавшего под деревом. Снедаемый любопытством, он начинает играть ее часовым механизмом и обрывает провод. Ребенок засыпает вновь. А где-то за тысячи миль от острова у телевизоров

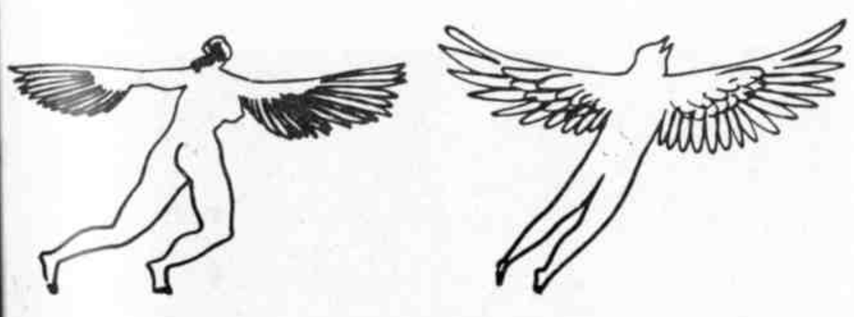
Петер Фольдес. Поток превращений



растерянно мечутся оголтелые бизнесмены войны, с удивлением поглядывая на часы и не понимая, почему не сработала их машина.

Фильм завершает выразительный штрих — на одном из проводов не страшного уже теперь аппарата сушатся маленькие детские штанишки. И это все. Непритязательный, казалось бы, даже неправдоподобный сюжет. Всего несколько эпизодов, но какая язвительная ирония. Как ясно выражена мысль художника, какая власть поэтического образа и сила сатирического удара у этой маленькой картины! Ребенок должен спать спокойно, повторяем мы вместе с ее автором.

Выразительность и броскость актуального, современно звучащего образа, лаконизм и доходчивость изобразительного языка — вот важнейшие стилистические принципы мультипликационного мастерства. Знакомясь на выставке с произведениями графики, вы можете остановиться у понравившегося вам листа, внимательно рассматривая каждую деталь подчас замысловатого образа. Герой мультфильма живет в ином ритме. Вы должны понять его «душу» без дальних проволочек. Ваши взаимоотношения с ним — это обычно любовь или ненависть «с первого взгляда». Поэтому так важны художественная определенность и эмоциональная яркость образа, максимальная скупость выразительных средств, строгая отобранность деталей. Здесь, возможно, более чем в каком-либо другом искусстве, должен действовать закон: ничего лишнего! Археолог может подолгу изучать найденные им причудливые письмена и рисунки. И эта расшифровка дает ему бесконечно много. Перед его глазами встают давно минувшие времена, целые картины из жизни народа. Зритель не станет заниматься подобной утомительной «расшифровкой» образов экрана, хотя бы потому, что стремительная смена кадров не оставляет для этого времени. Поэтому поэтическая фантазия мастеров рисованного и кукольного кино должна стать чем-то вроде «увеличивающего стекла», должна сделать образы содержательными, предельно выразительными, броскими. Это относится ко всему художественному строю фильма и, конечно, к сюжету, ведь он воспринимается прежде всего через «ожившее» на экране изображение.



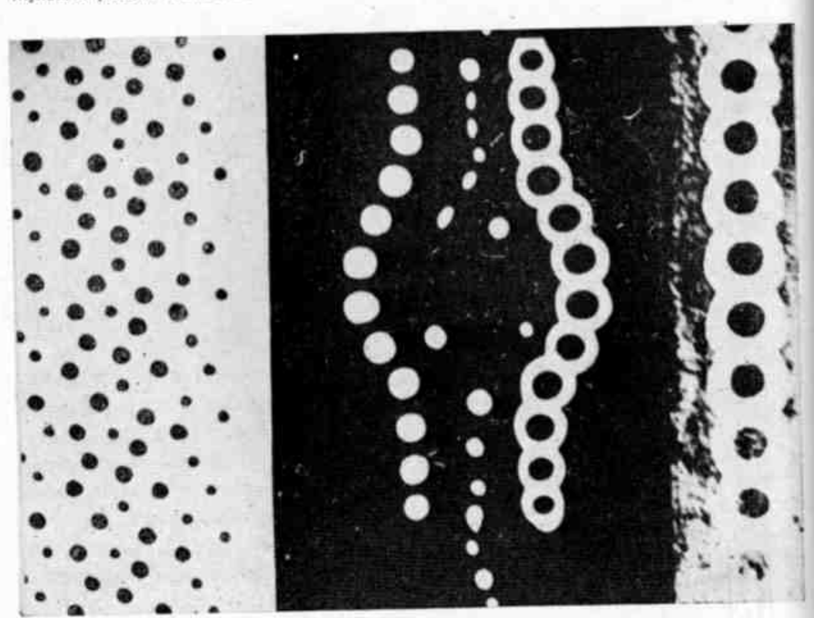
Реализм и условность. Вам кажется, что волшебники перевелись? Что чудес не бывает? Познакомьтесь поближе с искусством мультипликации, и вы увидите необыкновенное. Здесь рыбы, звери и даже вещи обретают дар речи и начинают походить на людей, здесь оживают детища народной фантазии — диковинные сказочные персонажи. Мир мультфильма — мир фантазии, условности, вымысла.

Условность искусства вызвана к жизни тем элементарным фактом, что окружающие нас предметы и явления не несут в себе идею в готовом виде. Для того чтобы превратить их в художественные «аргументы» того или иного замысла, надо подчеркнуть и выделить определенные свойства и признаки, по-новому сопоставить объективное и субъективное, природное и человеческое. Каждое из искусств делает это по-своему, используя доступные ему средства выразительности.

Мультипликация — одно из самых условных искусств. Возможности прямого воспроизведения действительности у нее ограниченны и художественно малоубедительны, возможности пересоздания, вымысла, гротескной трансформации поистине неисчерпаемы. Поэтому, чтобы выразить свою мысль наиболее концентрированно и эмоционально, художник-мультипликатор прибегает к гиперболе и символу, метафоре и иносказанию.

Ко всем условностям игрового кино здесь прибавляется то, что человека изображает не он сам, не актер, а кукла или плоскостной рисунок, которые становятся на экране своеобразной ожившей метафорой. Помножьте это на условность движения, воспроизводимого по фазам, на условность слова, «произносимого» мультипликационным персонажем, на условность фона, на котором он обычно действует.

Мультабстракции Лена Лая

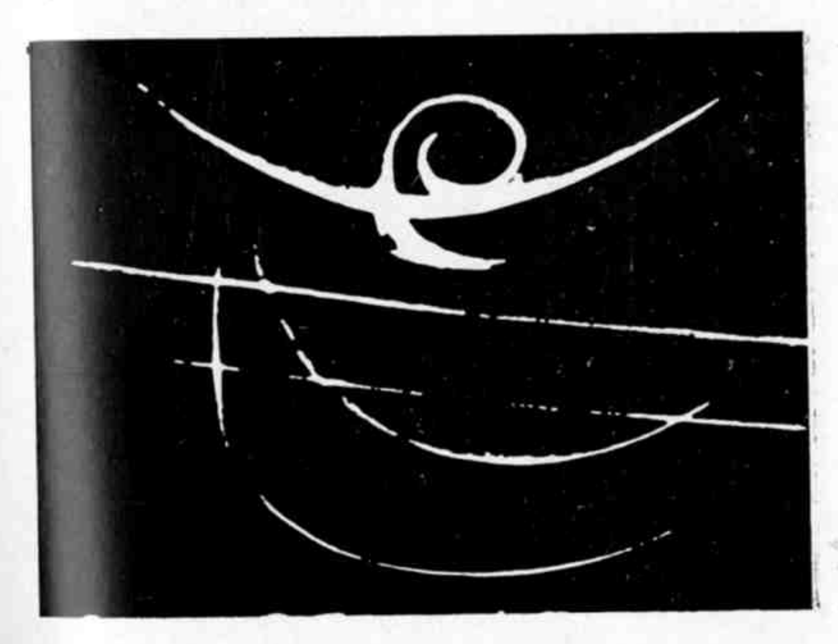


ствует. Но, оказывается, всех этих условностей еще мало этому удивительному искусству, и оно охотно использует аллегорию басни, выбирает для себя фантастические сюжеты и с первых дней своего существования чувствует себя как дома в мире сказки. Не предопределяет ли сама условная природа мультипликации ее отрешенности от жизни, от сегодняшних актуальных проблем?

Это вопрос отнюдь не узкоакадемического интереса. Нельзя забывать о том, что на Западе есть художники и искусствоведы, видящие в искусстве мультипликации удобное прибежище для всевозможных модернистских изысков, эстетского стилизаторства и даже абстракционистского трюкачества. Фантасмагорию взбесившихся пятен и линий они считают «откровением» современного киноискусства, «последним словом» мультипликационного экрана. И, как обычно в таких случаях, все это прикрывается якобы новым пониманием художественного своеобразия мультипликации. Но, разумеется, такой «специфики» — быть в стороне от жизни и человека — не существует ни для какого вида искусства.

Эксперименты в области беспредметных графических и живописных кинокомпозиций на Западе имеют уже многолетнюю историю и вызваны стремлением найти с помощью мультипликации пути к так называемому «чистому» или «абсолютному» кино. Так, например, не-

Мультабстракции Оскара Фишингера



мецкий художник Оскар Фишингер, начавший свои абстракционистские «опыты» в мультипликации в 20-х годах в Германии, продолжает их затем в Соединенных Штатах. В американской мультипликации в послевоенные годы целая группа режиссеров основывает свои формалистические киноупражнения на поисках «чистой» выразительности движения, рвущей связи с реальностью и ее проблемами. В их фильмах не всегда и не обязательно фигурируют абсолютно абстрактные формы, линии или пятна. Это может быть и комбинирование беспредметного с предметным, и мультипликационное «жонглирование» самыми обычными вещами, потерявшими свои жизненные связи и возведенными тем самым в категорию абстрактных форм и «первоэлементов», в сущности, по тому же принципу, по которому это делают кубисты, а затем и абстракционисты в живописи, строя свои причудливые «композиции». Так, в американском фильме «Дешевый универсальный магазин» (1949) под музыку Оффенбаха пляшут катушки ниток, игрушечные шарики и зубочистки. Один из руководителей американского «киноавангарда», Френк Стоффейкер, поставил фильм «Зигзаг» (1950) из кадров светящихся неоновых реклам, смонтированных в ритме концерта Стравинского. Как отмечает Н. Абрамов, эти режиссеры в той или другой степени подражают канадскому режиссеру-мультипликатору Норману Мак-Ларену, про-

Рене Лалу. «Мертвые времена»



славившемуся фильмом «Прочь скучные заботы» (1950), в котором тонкие светлые линии движутся по черному фону под музыку джаза. В других кадрах по экрану мечутся пятна, они тают по мере того, как замирает нота оркестра, и вспыхивают с каждым новым звуком [70].

Антиреалистические тенденции в мультипликации далеко не всегда носят характер бессмысленной и на первый взгляд лишь забавной игры линий и пятен.

В целом ряде фильмов, представленных на фестивалях в Мамайе и Аннеси западными странами, своеобразие мультипликационной условности, гиперболизм и символика рисованных образов экрана были использованы для утверждения идей неизменной хаотичности и бесперспективности бытия, врожденной порочности человека, для проповеди пессимизма, насилия и секса.

Американский фильм Боба Джексона «Порог», канадский — «Замерший ум» Пьера Моретти, датский — «Множество» — все это фантасмагории, претендующие на изображение неизъяснимого, подсознательного, находящегося якобы где-то между бредом и явью, чувством и разумом, реальным и ирреальным, а на самом деле использующие мультипликационную условность и фантастику для выражения фрейдистских и экзистенциалистских концепций.

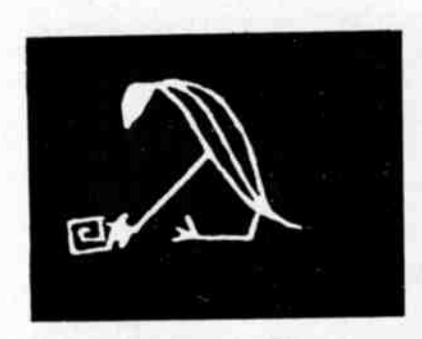
Рене Лалу. «Дикая планета»

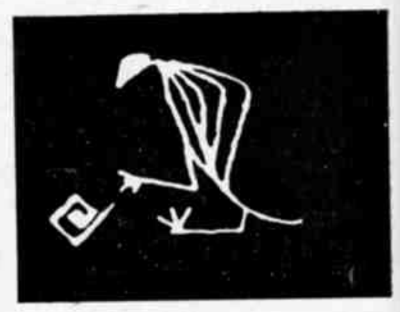


Известный французский режиссер-мультипликатор Петер Фольдес использует свой талант рисовальщика и блестящую технику мультипликационного «одушевления» для всякого рода метаморфоз и трансформаций. В фильме «Лики женщин», например, он ошеломляет воображение зрителя целым каскадом сногсшибательных трюков. Правый глаз возникающего на экране женского лица превращается в дом, левый — в танк, танк стреляет, дом рушится. Каждая из черт лица произвольно трансформируется. Лицо становится дверью, тело — пастью, а затем яблоней, которая взрывается. Временами смена превращений идет в обратном порядке, как будто ленту стали крутить в другую сторону. Но это ничего не прибавляет к содержанию фильма, так как не имеет никакой реальной мотивировки, как, впрочем, и все остальное. Другой его фильм, «Аппетит птицы», основанный на теме преследования самки самцом, также пропитан патологией жестокости и секса.

Картина датского режиссера Бента Борфорда «Капля воды» внешне напоминает научный фильм, съемки, сделанные под микроскопом. В первую минуту вас поражает, с какой экспрессией удалось представить на экране каплю обычной воды из-под крана, сначала черно-белую, а затем словно переливающуюся всеми цветами радуги, наполненную мириадом живых существ, кишащих в первозданном

Норман Мак-Ларен. «Чистое мерцание»





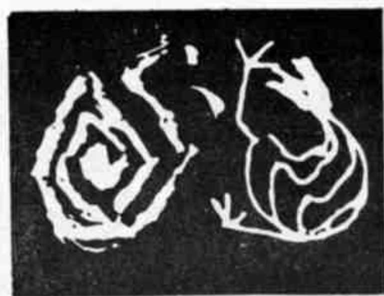
хаосе. Но очень скоро обнаруживается смысл того подлога, который совершают авторы, прикинувшись исследователями глубин всеренной, познающими ее «объективные законы» (со ссылкой на Андерсена, парафразой сказки которого они считают свой фильм). Во все расширяющейся сфере «капли» бактерии превращаются в подобие солдат с автоматами. Эти странные человекообразные чудовища — воплощение алчности и жестокости. Так под новым соусом псевдонаучного фильма нам попросту преподносят известную буржуазную идейку об извечной агрессивности, которая якобы лежит в основе

всего сущего и заключена даже в самых мельчайших частицах микромира. Это своеобразная проекция буржуазных представлений в сферу атома.

Некоторые произведения современных мультипликаторов, если воспринимать их по «критической» направленности их тематики, обладают внешними признаками или, точнее, мимикрией прогрессивности.

В стиле характерного для них «мультфильма ужасов» режиссер Рене Лалу и художник Ролан Топор — авторы фильмов «Мертвые времена» (1964) и «Дикая планета» (1966—1971) — создали произведения, выражающие тревогу за судьбы современного мира и в то же время философию непримиримой враждебности всего, что окружает человека, его мечтам и поступкам. Очень ярко эта концепция выражена в их небольшой широко известной картине «Улитки» (1965). Гротесковое изображение внезапно вырастающих на наших глазах улиток, поедающих выращенный стариком крестьянином салат, приобретает зловещий символический характер. Став гигантскими чудовищами, они ползут, уничтожая все на своем пути, и невольно ассоциируются с танками, несущими людям смерть, разрушающими города, способными превратить землю в пустыню. А когда чудом уцелевший, искалеченный крестьянин, обильно поливая свой огород слезами, добивается





того, что на его грядке поднимаются всходы моркови, из-за горизонта высовываются не менее зловещие усатые морды огромных кроликов. Именно на этом «повороте истории» завершается фильм. Он чрезвычайно динамичен и экспрессивен. Аллегория его вполне ясна. Но острый антивоенный смысл картины, в сущности, как в тупик, упирается в концепцию человеческого бессилия перед судьбой, в философию неизбежности, предопределенности катастрофы.

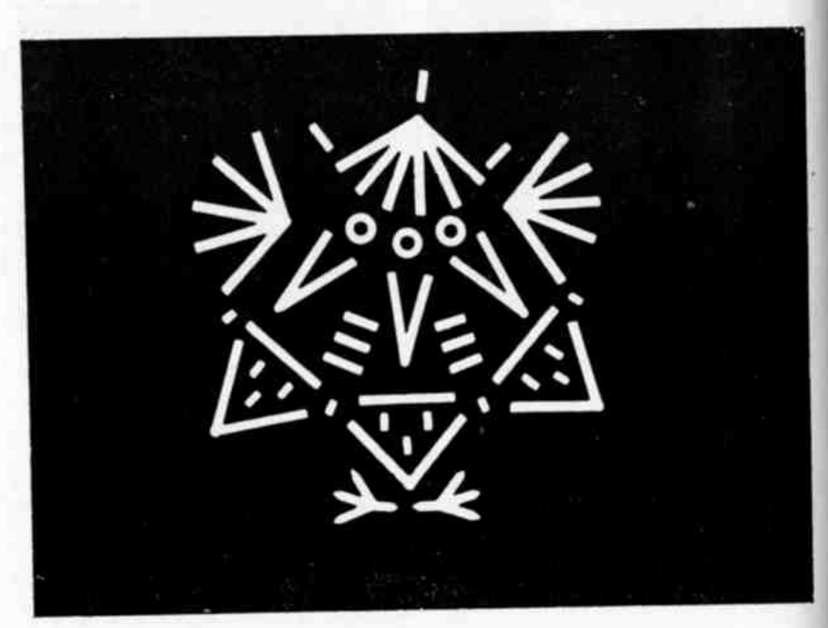
Мир садизма, атмосферу всеобщей жестокости, безысходного одиночества и разобщенности людей стремится выразить в своих филь-

мах известный японский режиссер-мультипликатор Иожи Кури. В фильме «Человек, живущий по соседству» (1961) он рассказывает о невероятном, отравляющем жизнь шуме, исходящем из соседнего дома, в картине «Окно» (1965) — об истории одного живущего своей обособленной жизнью окна.

На фестивале в Мамайе в 1970 году был показан его новый фильм, «Безумный мир», в котором собраны и, как в калейдоскопе, мелькают, сменяясь с головокружительной быстротой, чуть ли не все «жестокости века» — от столкновения поездов до расстрелов и бомбежек. Однако за всем этим коловращением бед не чувствуется ясно осознанной художником цели, четко выраженной идеи. Осуждение «обезумевшего мира» и «диагноз» его болезней весьма расплывчаты, хотя яркость изобразительных решений и блестящее использование приемов мультипликацинной условности и поражает воображение зрителя.

Международные кинофестивали в Мамайе (1970) и Аннеси (1971) показали, что, сдав многие свои позиции в сфере изобразительного искусства, абстракционисты все еще не собираются отступать в мультипликации. В американских фильмах «Это черное» Альдо Тамбеллини, «Эффекты» Джона Гатти или в датском, например, фильме «Спирали» абстракционизм выступает во всеоружии новейших достиже-

Норман Мак-Ларен. «Дрозд»



ний мультипликационной техники, ошарашивая зрителя виртуозностью движения, яркостью и неожиданностью красок, необычностью фактуры используемых материалов.

Характерно, что различными способами «ликвидируя» изобразительность, многие западные режиссеры стремятся найти опору в ритмиковыразительном начале музыкального искусства, якобы «эквивалентного» их зримым экранным построениям. Некоторые теоретики видят даже в этом зачатки нового вида художественного творчества — искусства «видимой музыки». В последнее время эта точка зрения находит сторонников и в нашей печати. Видя в «иллюстрациях» к музыке, в абстрактных мультфильмах О. Фишингера, Лена Лая, Н. Мак-Ларена и других кинорежиссеров один из путей создания «видимой музыки», Б. Галеев отмечает значение, которое приобретает в этом смысле кинотехника, и пишет, что «реализация «видимой музыки» средствами кино будет основана на освоении возможностей этой техники применительно к новому искусству (монтаж, многократная экспозиция, мультипликация, применение различных фильтров и кинопленок и т. д.)» [71].

Трудно сказать, что представляют собой эти опыты для нового искусства «видимой музыки», но для мультипликационного искусства, в синтезе которого объединены изобразительное и выразительное

Валерьян Боровчик. «Театр г-жи и г-на Кабаль»



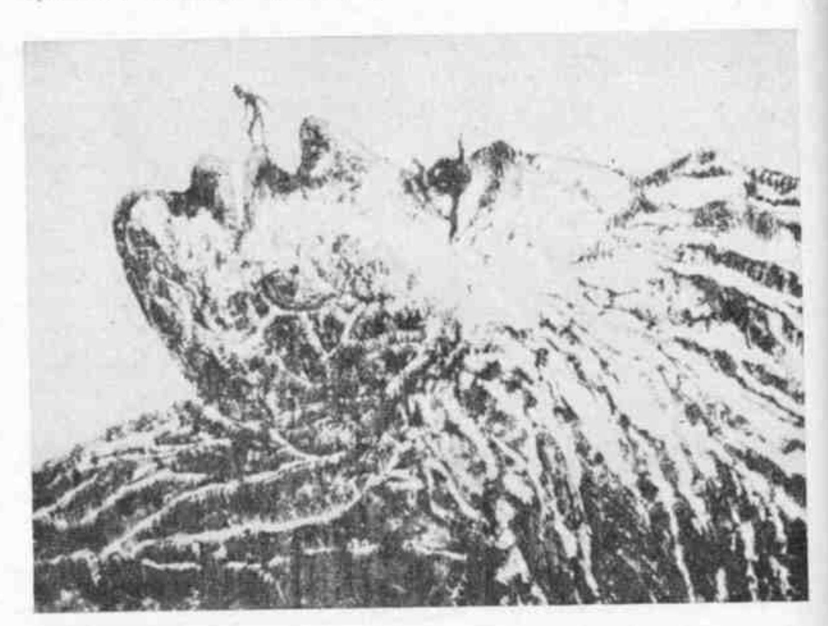
начала, они совершенно определенно знаменуют серьезный творческий тупик.

Об этом прямо и недвусмысленно говорят обеспокоенные судьбами мультипликации прогрессивные художники Запада. «Они отходят от литературы, музыки, сатиры, хореографии, этнографии,— заявляет Жан Эффель, имея в виду режиссеров-абстракционистов, ставящих «иероглифические фильмы».— Они стремятся создавать чистую ритмику форм и линий, не заботясь о том, как ориентировать зрителя в хаосе несвязанных изображений... Группы трепещущих знаков должны, по их мнению, заставить зрителей реагировать определенным образом. Точки и линии, их комбинации на «пустоте» бледных красок составляют, например, картины Мак-Ларена, которые так и называются: «Линии горизонтальные», «Линии вертикальные». Какая мистика и аскетизм!» [72].

Эта темпераментная критика «аскетического» отказа мультабстракционистов от пластической выразительности и осмысленной формы чрезвычайно метка и убедительна.

Не случайно в последнее время талантливый канадский режиссер-мультипликатор Норман Мак-Ларен все больше отворачивается от абстракционизма, видимо, уже не веря в его выразительные возможности [73].

Эрнст и Жизель Ансорги. «Фантасматик»



Другое, более влиятельное ныне на Западе крыло художников, активно противопоставляющих свое творчество современной реалистической мультипликации,— сюрреалисты. В их фильмах, пронизанных антигуманизмом и неверием в интеллектуальные и моральные основы человеческой личности, богатые изобразительно-выразительные средства мультипликации, ее безграничные возможности в сфере гротеска используются для того, чтобы всячески утвердить человеконенавистническую философию страха и сомнения, превратить кинокартину в серию мрачных бредово-патологических галлюцинаций. Так, фильм «Забавы ангелов», созданный известным художником Валерьяном Боровчиком, польским мультипликатором, уже много лет работающим в Париже,— это «серия кровавых и отвратительных рисунков, холодный расчет на скандал. Рубят головы. Запирают тюремные камеры. Снова рубят головы. Мы их видим всегда с макушки, когда они послушно подскакивают под гильотину. Все пространство экрана рассечено серыми бетонными ячейками камер. Стало быть, образ: весь мир — тюрьма» [74].

Швейцарский фильм «Фантасматик», например, поставленный супругами Эрнстом и Жизель Ансоргами,— это целый клубок сюрреалистических кошмаров, где все окружающее с детства человека наполнено враждебностью и злом. Едва лишь успев родиться, он беспощадно вгрызается в грудь кормящей его матери. Бессмыслен ход его жизни, ведущей в пропасть, он неминуемо связан с бесконечными катастрофами, войнами, потрясениями в мире, зараженном абсурдом и ненавистью. Здесь женщина выглядит гигантским зловещим вампиром, и даже листья деревьев смотрят вниз огромными жадными глазами, а из-под земли то и дело вырастают цепкие чудовищных размеров руки, на каждом шагу преграждающие человеку путь.

Но можно ли вообще говорить о реалистичности или нереалистичности таких условных искусств, как балет, кукольный театр, мультипликация? Сомнения такого рода, неоднократно высказывавшиеся, думается, исходят из суженного и, по существу, формального представления о реализме как об искусстве внешней достоверности, образы которого строго укладываются лишь в рамки жизненного правдоподобия. Между тем сущность реализма, и тем более реализма социалистического отнюдь не в мелочной тождественности форм искусства и форм действительности. Она в творческой позиции художника, в историзме его мышления, в реальности и прогрессивности воплощаемых им эстетических идеалов. Реализм использует условность, как и весь арсенал художественных возможностей, для создания произведений, поднимающих актуальные проблемы современной общественной жизни. И там, где условный образ превращается в иероглиф, теряющий реальную связь с действительностью, и потому перестает быть ее обобщением, — полярность условности реалистической и нереалистической, формалистской выступает весьма отчетливо и опреде-



Жак Коломба. «Марсель, тебя зовет мама». Фильм представляет собой образец французской живописной манеры, использующей традиции импрессионистов

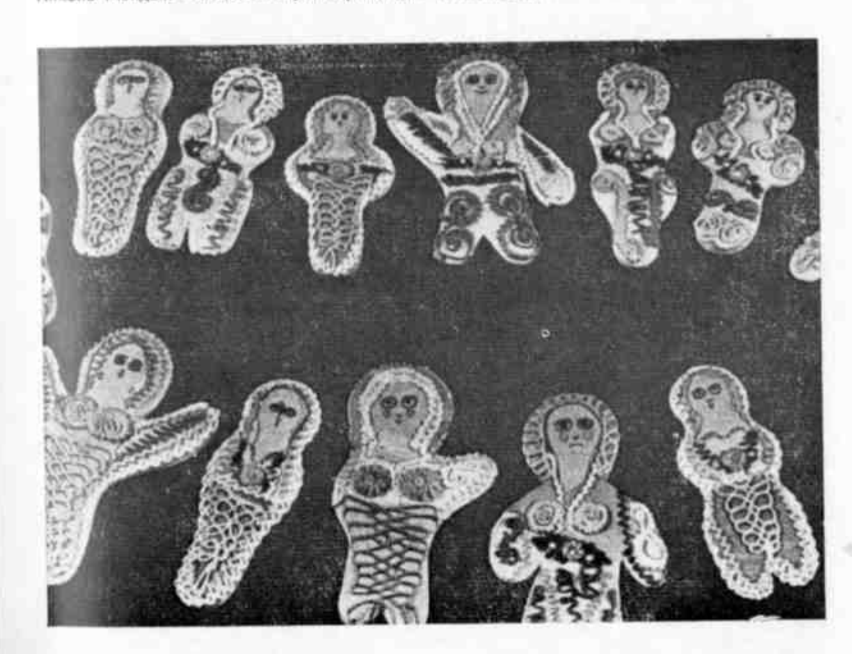


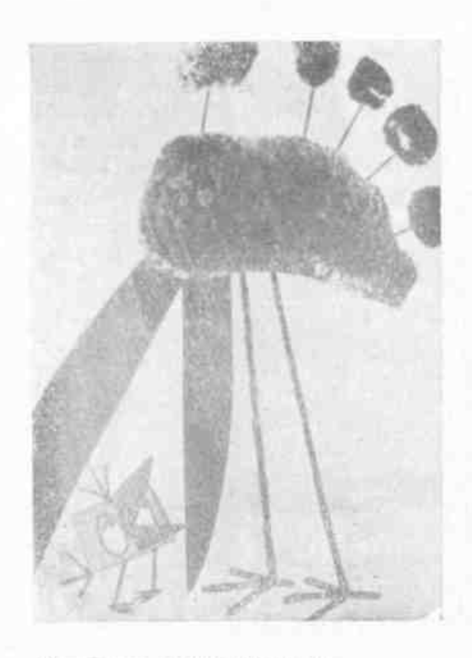
ленно. Она в коренном различии задач, которые ставят перед собой художники, в противоположности эстетических идеалов, из которых они исходят. Когда условность перестает быть средством постижения жизненной правды, становится бессмысленной игрой форм, режиссер от свободы вымысла, открывающего новые горизонты художественного познания действительности, новые возможности эстетического воздействия на зрителя, делает шаг к субъективистскому произволу фантазии, расшатывающему, а иногда и полностью ниспровергающему основы образной специфики искусства.

Обычно мы говорим об обаянии актрисы или актера, но есть своя, неповторимая власть, пленяющая сила у мультипликации, искусства, где актер-художник скрыт за своеобразной маской мультперсонажа.

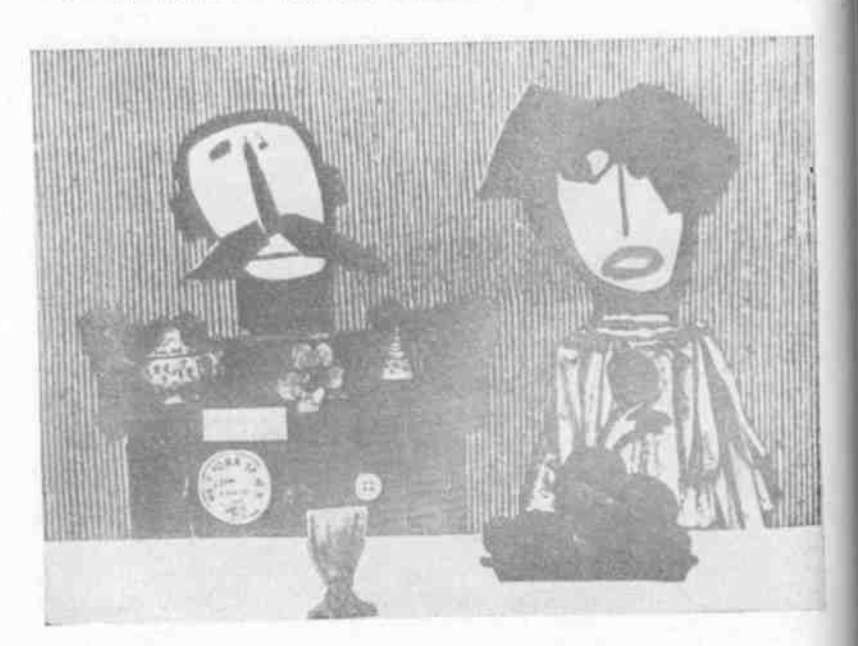
В чем оно, обаяние искусства, многие лучшие творения которого одинаково дороги сердцу взрослых и детей? В безудержной, свободной игре фантазии, не знающей предела условности? В своеволии художника, раскрепощенного от натуры и способного не считаться с законами «земного притяжения»? Нет, в свободе вымысла (может быть, и кажущейся на первый взгляд абсолютной) есть те дорогие нам черты жизненной правды, ради выражения которых и прибегает художник к условности. В. И. Ленин говорил, что «во вся-

Никола Майдак. «Любовь к трем пряникам» (Югославия)





Жан Воссар. «Птица» (Франция)
Ян Леница, Анри Грюэль. «Господин Голова». Мастерство коллажа

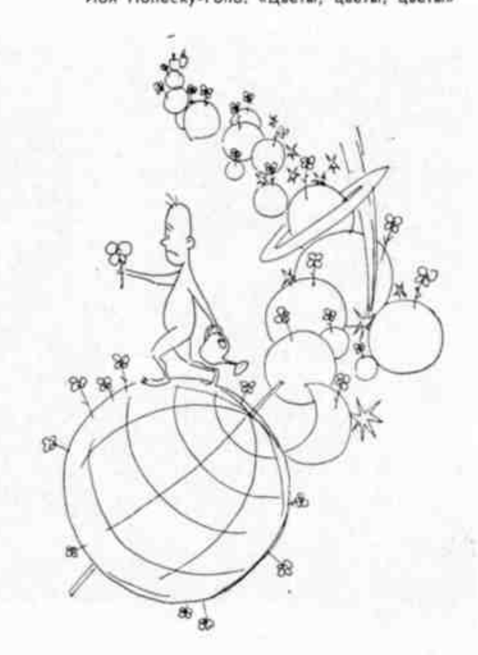


кой сказке есть элементы действительности», и тут же подчеркивал значение вымысла, условности для ее восприятия: «...если бы вы детям преподнесли сказку, где петух и кошка не разговаривают на человеческом языке, они не стали бы ею интересоваться» [75].

Все дело в том, как фантазия помогает с новых сторон увидеть и понять реальное, как, сопоставляя в образе-метафоре несопоставимое в игре актера-человека, она дает возможность иначе, по-своему строить художественное обобщение. Но и здесь, как в любом искусстве, сила художника — в образном постижении жизни, а не в отвлеченной «игре вымысла».

Так, в фильме режиссеров В. и З. Брумберг «Федя Зайцев» сказочно-условная фантастика рисованных персонажей помогает очень точно воссоздать мир представлений его героя — советского школьника, раскаивающегося в том, что он нарисовал человечка на школьной стене, но не решающегося в этом сознаться. Терзаемый муками совести, Федя Зайцев засыпает. Нарисованный человечек — схематичный контур в стиле детского рисунка — отделяется от стены и «как живой» шествует по ночному городу верхом на не менее условном и сказочном животном. Порожденный фантазией мальчика, он вторгается в его сон и, так же как и оживающее вокруг и приобретающее права гражданства и дар речи «общество» любимых героев

Ион Попеску-Гопо. «Цветы, цветы, цветы»



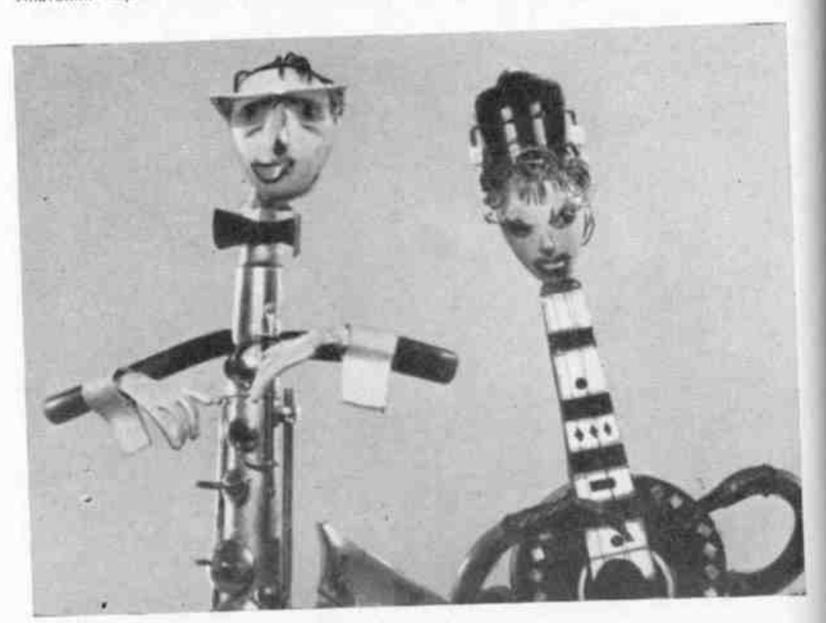
детских книг и игрушек, подсказывает ему правильное решение, учит его честности, искренности, мужеству.

Сила мультфильма совсем не в сложности сюжета, замысловатости метафоры, а в глубине их истолкования. Сюжетная простота, ясность и четкость образа этому только помогают. Мультипликация — искусство больших, доходящих до символов, обобщений — умеет удивительно лаконично решать проблемы философского содержания, она вкладывает мысль и душу в такие «объекты», которым трудно, а подчас и невозможно стать героями произведений других искусств.

Например, «действующие лица» маленького венгерского мультфильма «Карандаш и резинка» (1959, режиссеры Дьюла Мачкашши и Дьёрдь Варнаи), обозначены в самом его названии. Попав в руки к художникам-мультипликаторам, они перестают быть обычными вещами, становятся обобщениями, символами. Карандаш, способный рисовать, олицетворяет творческое начало, резинка — разрушительное. Фильм скупыми, незамысловатыми средствами утверждает мысль о непобедимости творческого начала в жизни, о неизбежно торжествующей силе разума и справедливости.

Душан Вукотич как-то заметил, что смерть рисованного человечка — это когда его стирают резинкой. В этой остроумной фразе прекрасно подмечена суть условной природы мультипликации.

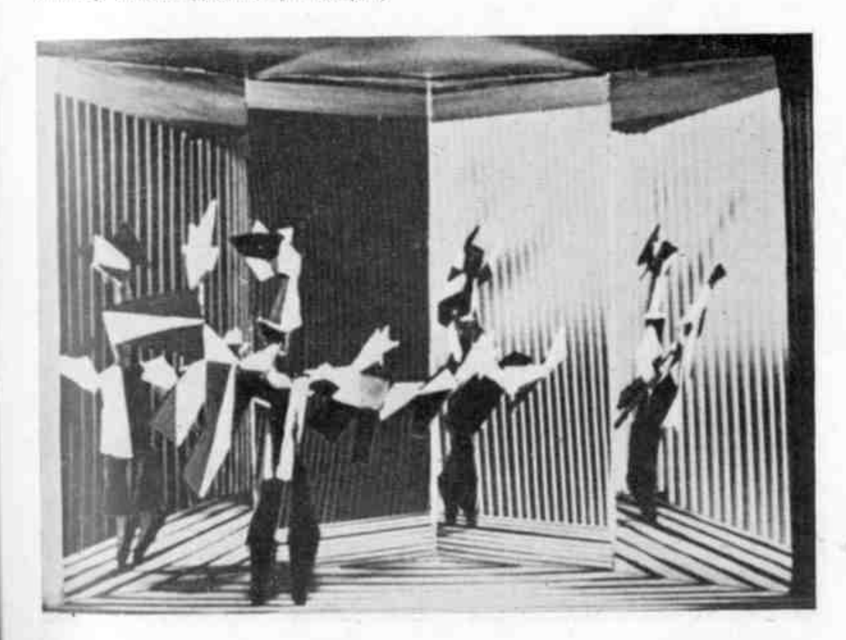
Анатолий Каранович. «Страна Оркестрия»



Но, конечно, аллегорический образ, как и любое художественное обобщение, правомерен в искусстве только тогда, когда он наполнен живой мыслью и реальным содержанием. Без этого он становится всего лишь поводом для формалистических изысков, объектом дешевого стилизаторства, претенциозным ребусом или просто пустой и скучной схемой.

В самой мультипликации могут быть разные градации условности, различная степень обобщенности. Художник, создавая фильм, работая над воплощением каждого его образа, ищет ту меру условности, которая максимально точно соответствовала бы поставленной задаче, художественному замыслу картины. Эти поиски, связанные с определенным вйдением жизни и кругом избираемых тем, с творческим методом и выбором выразительных средств, приводят к своеобразию стиля. Так, И. Попеску-Гопо пренебрегает трехмерностью, создает яркие символы вселенной, человека, радости, олицетворенной в цветах. Но разве не в новом решении пространства проявляется одна из черт стилистического своеобразия чешских кукольных фильмов? Разве в фильме «История одного преступления» Ф. Хитрук не открыл новые возможности рисованного фильма своим полным точных и метких деталей, хотя и мультипликационно условным, изображением двора, метрополитена, городских улиц?

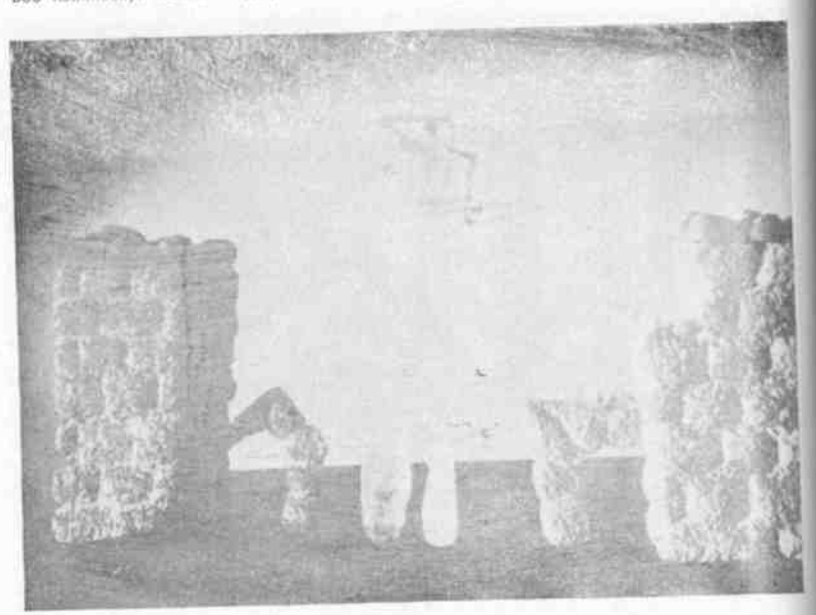
Жильбер Вийом. «Домино» (Швейцария)



«За его сказкой есть реальность вйдения» [76],—говорил В. Шкловский об Александре Грине. Такая реальность вйдения ярко проявляется во многих работах известных советских мультипликаторов, превосходно и органично сочетающих сказочную условность вымысла с серьезной разработкой больших и острых проблем современной действительности.

Чрезвычайно условен язык плакатно обобщенных образов-символов, к которому прибегли создатели талантливого и очень своеобразного рисованного фильма «Мир дому твоему» (1962, режиссеры и художники-постановщики В. Никитин и И. Николаев, художественный руководитель С. Юткевич, сценарий Назыма Хикмета). Картина решена как контрастное противопоставление двух символических изображений. Одно из них — человек труда, пахарь и сеятель, олицетворение мира, творческого начала, исполненного человечности и всюду несущего жизнь, цветение, радость, любовь. Другой образ олицетворяет силы, которые во имя наживы и порабощения не раз ввергали мир в пучину войны. Это символ мрака, насилия, смерти. Перед зрителем проходят обозначенные условными, но выразительными деталями четыре эпохи — древняя, средневековая, эпоха Великой Отечественной войны и современность. Меняются облик, внешние очертания, за которыми угадывается скупо намеченная, но вполне определенная характеристика темных сил реакции и войны. Но неизменным остается их антинародная, антигуманистическая сущность.

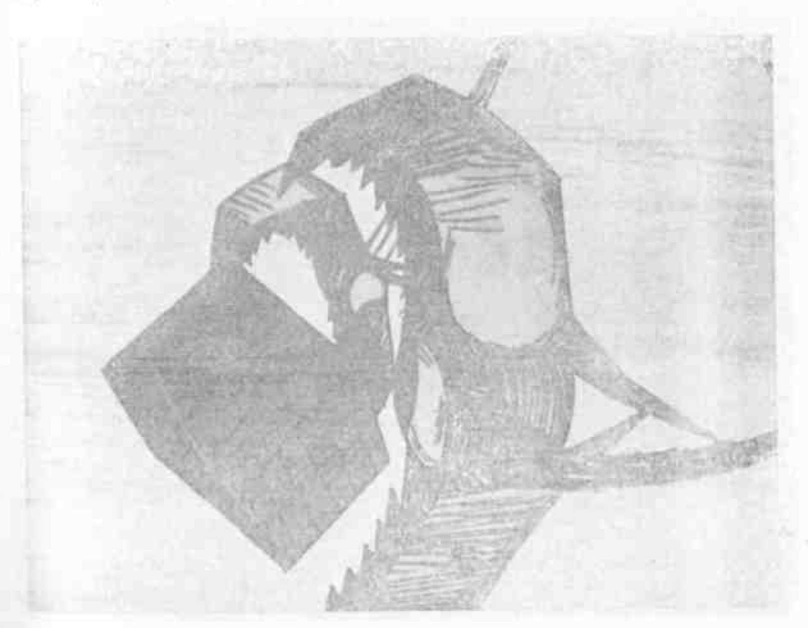
Боб Кэлинеску. «Ромео и Джульетта»



Фильм, очень цельный по графическому и колористическому решению, не только насыщен драматизмом, но и поэтичен. Образ Человека, идущего по земному шару и сеющего «доброе и вечное», откапывающего и согревающего в ладонях чахлый росток на пепелище войны, останавливающего грозный силуэт атомной ракеты, символические образы Женщины, Ребенка, в которых воплощены идеи всепобеждающей силы жизни, красота и совершенство мира, дышат подлинной романтикой.

Конечно, условность мультипликации, закрепленная и выраженная уже в характере драматургии, во многом объясняется самими «условиями жизни» рисованного или кукольного персонажа на экране. Своеобразие выразительных средств мультипликационного искусства особенно ярко сказывается в широком использовании образов-метафор, к которым издавна прибегала фантазия народа, что хорошо видно на примере комедии дель арте — итальянского театра масок, глубоко родственного по своей художественной природе искусству мультипликации. И совершенно прав Г. Бояджиев, когда, говоря о характерной для этих образов комедии масок особой условности выразительного движения, отмечает: «Недостоверное тут заключалось бы в

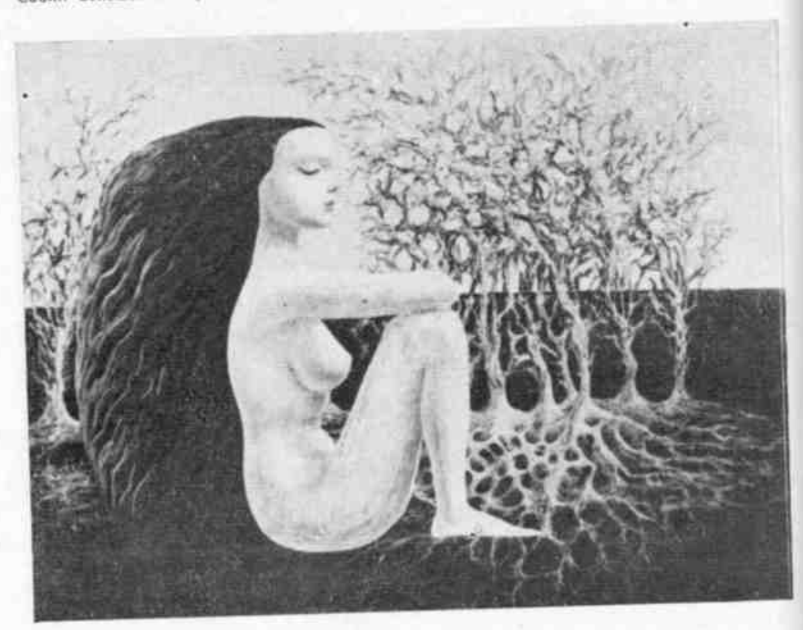
Рауль Сервэ. «Сирена» (Бельгия)





Анжела Бузиле. «Рассказ на замерзшем стекле»

Сабин Бэлаша. «Очарование»

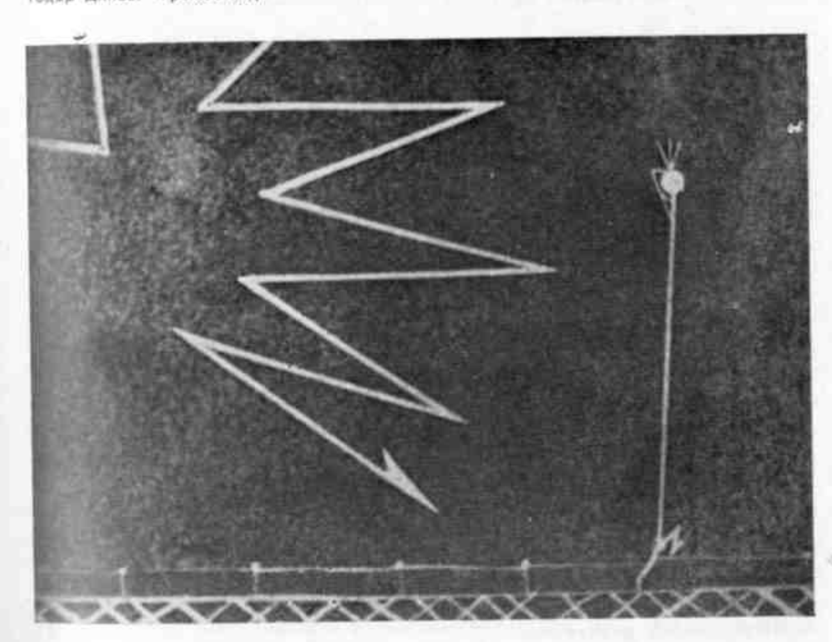


том, что человек, показанный в реальном, бытовом плане, не мог действовать столь стремительно, не рискуя быть заподозренным в психической ненормальности. Но то, что показалось бы противоестественным в облике живого человека, воспринималось как сама природа человеческой динамики, когда актер действовал в образе сценической маски»[77].

Пределы художественной фантазии в мультипликации, использующей условность движения мультперсонажа и различные виды метафорического ви́дения действительности, гиперболу и гротеск, поистине безграничны. В кукольной картине чешского режиссера-мультипликатора Яна Шванкмайера «Последний трюк» куклы-фокусники жонглируют своими же головами. В советском фильме «Большие неприятности» жених «теряет голову», и эта метафора, которую мы воспринимаем со слов маленькой девочки, получает на экране прямое прочтение. В фильме Анатолия Карановича «Страна Оркестрия» действующие лица — музыкальные инструменты.

Героями картины французского режиссера Жана Имажа «Рапсодия Сатурна» и фильма-пародии Тодора Динова «Ревность» являются ноты. Как и цифры в фильме Нормана Мак-Ларена «Ритметика», они не безликие «обозначения», а одушевленные художником-мультипликатором персонажи со своими характерами, переживаниями, судьбами,

Тодор Динов. «Громоотвод»

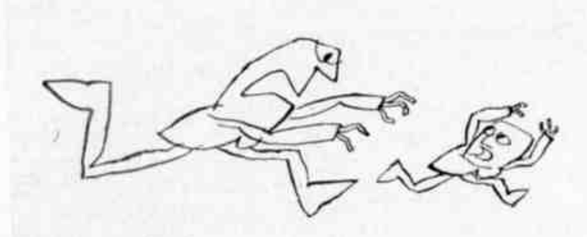


определенной смысловой и эмоционально выразительной функцией в фильме. В своих ранних картинах конца 40-х — начала 50-х годов известный французский режиссер-мультипликатор Жан Имаж, например, широко пользовался самыми условными решениями. В «Атомной балладе» он противопоставляет крупицу песка и каплю воды как два борющиеся начала, а в фильме «Здравствуй, Париж!», оживив башню Эйфеля — символ столицы Франции, — отправляет ее путешествовать в гости к Падающей башне в Пизе, Биг-Бену и другим «высотным собратьям».

Как известно, Дисней широко применял приемы гротескного смещения пропорций. Деформация в строении фигур Микки и других персонажей прежде всего предполагала значительное увеличение головы, которую режиссер считал главным элементом выразительности. Условность структуры диснеевских образов подчеркивалась также и рядом повторяющихся деталей, например, тем, что у героев было четыре, а не пять пальцев на руках, укрупнением рта и глаз — важных средств мультипликационной «мимики».

Талантливый французский режиссер Манюэль Отеро в картине «Арес против Атласа» с публицистически острым антивоенным содержанием, развивая мысль о невозможности безнаказанной агрессии в наш век, находит ей яркое мультипликационно-изобразительное

Златко Гргич. «Маленький и большой».
Образцы условно-графических решений в югославской мультипликации



воплощение. Сброшенная с самолета бомба, «протаранив» всю толщу земного шара, поражает тот же самолет, успевший в своем стремительном полете обогнуть планету. Фантастика, условность, изобразительное иносказание помогают сделать чрезвычайно наглядной и художественно действенной идею произведения. И это не нудная иллюстративность, послушно и пассивно подкрепляющая уже готовый, заранее «заданный» тезис, а образное вйдение, разворачивающее свои «доказательства», «аргументирующее» по всем законам художественной диалектики.

В известном фильме режиссера Б. Дежкина «Матч-реванш», получившем всеобщее признание зрителей, есть остроумный эпизод, в котором один из игроков с такой скоростью устремляется вперед, что полоски, нашитые на его фуфайке, «отстают» от него, остаются позади, и ему приходится возвращаться за ними. Объясняя значение подобных специфических приемов мультипликационной условности, Б. Дежкин справедливо отмечает их фантастичность и неповторимое своеобразие. «Ни в каком другом виде кино такого быть не может,— говорит он,— да и в жизни так не случается. Но у зрителя тем не менее появляется ощущение необыкновенной скорости»[78]. Преувеличение не только во внешнем облике, но и в действиях, обычно выходящих у мультперсонажей за пределы нормальных физических возможностей, также один из широко распространенных способов эмоционального воздействия на зрителя. Мультгерои шутя преодолевают любые преграды, для них ничего не значат законы земного притяжения, законы пространства и времени. Им по плечу все, на что способен вымысел художника, они проникают всюду, куда проникает его мысль.

Фантастика, отказ от внешнего правдоподобия не только видоизменяют характер действия и облик мультперсонажей, но и делают вымышленными, условно-парадоксальными, гиперболизированными



обстоятельства, в которых они действуют. Ирония и вымысел художника, неправдоподобие, причудливость гротеска основываются на том, что и в самой действительности бывают события и факты, которые выглядят совершенно неправдоподобно и противоестественно «с точки зрения здравого смысла». Говоря словами Гоголя, «чепуха совершенная делается на свете. Иногда вовсе нет никакого праздоподобия...» («Нос»). Протест против алогизма действительного рождает его пародирование, являющееся одним из могучих средств выражения авторской оценки и эмоционального воздействия искусства.

Именно на таком принципе построена «История одного города» Салтыкова-Щедрина, мультипликационное решение образов которой было так верно найдено в фильме «Органчик» (1933, режиссер Н. Ходатаев). Что же касается условности самого движения мультперсонажей, то, думается, совершенно прав Е. Гамбург, когда говорит, что «движение рисованных персонажей, в том числе и так называемое «реалистическое», относительно движения натурального всегда условно. Различна лишь степень условности. Степень условности зависит от жанра, содержания фильма, внешности рисованного персонажа»[79].

Много сил у наших мультипликаторов в прошлом ушло на преодоление условности, выдаваемое за реализм. Занятие, противоречащее самой природе мультипликации и, разумеется, абсолютно бесплодное. Теперь уже стало истиной, что только глубокое понимание мультипликаторами особенностей этой условности и смелое их использование могут привести к новым творческим победам реализма.

Художественный строй киноискусства поразительно многообразен. И, очевидно, только полное забвение «магических» возможностей мультипликации приводит его теоретиков к утверждению, что кино — «это искусство, которое лучше всего передает нам ощущение реальности, так как наиболее верно воспроизводит ее внешние черты»[80]. Такое определение **всего** киноискусства, включающего в себя мультипликацию, не выдерживает критики. Мы можем понять режиссера, актера и художника, когда, обуреваемые жаждой творчества, они восторгаются впечатляющей точностью воспроизведения действительности, тончайших нюансов «жизни человеческого духа», которые доступны всевидящему оку кинокамеры. «Киноаппарат больше всего любит подлинность, реальность»[81],— говорит Сергей Юткевич. Выдающийся шведский режиссер Ингмар Бергман формулирует эту мысль с еще большей категоричностью и увлеченностью. «Многие режиссеры забывают, — пишет он, — что наша работа в кино начинается с человеческого лица. Мы можем целиком погрузиться в эстетику монтажа, мы можем сочетать в чудесном ритме предметы и натюрморты, мы можем создавать картины природы поразительной красоты, однако отличительным признаком высокого качества фильма несомненно является подход к показу лица человека. Из этого следует вывод, что актер — наш самый ценный инструмент... Мы должны понять, что наилучшее средство выражения, которым располагает актер, — это его взгляд»[82]. Здесь режиссер-мультипликатор молчит. Это не его стихия. Живое лицо и глаза доступны ему лишь в комбинированных фильмах. Его собственный взгляд, как и взгляд его актеров-«одушевителей» рисованного фильма или кукловодов, скрыт под маской мультперсонажа. Но с какой силой он может воскрешать и «сочетать в чудесном ритме предметы и натюрморты», с какой захватывающей художественной правдой и убедительностью

символическое, метафорическое изображение несет на экране характерно-типическое, воплощает выразительно раскрытую в зримом образе мысль современного художника!

Поистине классическим примером условности мультипликационного образа может служить сатирический фильм Тодора Динова «Громоотвод». Герой фильма — линейно изображенный громоотвод, стержень, лишенный каких-либо внешних атрибутов человекоподобия. Более условное решение, пожалуй, трудно себе представить. Но выразительность движения, надменность позы в хорошую погоду и то, как он трусливо прячется в трубу при первом же приближении грозы, тотчас же создают в нашем представлении метко схваченные наблюдательным художником живые черты человеческой натуры, целый характер, воплощенный средствами рисованного фильма необычайно точно и экономно.

В отличие от абстракционистских композиций в фильме Т. Динова нет формы ради формы, движения ради движения. При всей ярко выраженной условности решения, при кажущейся «оголенности» и схематизме обобщенный метафорический образ громоотвода наполнен глубоким и вполне реальным содержанием; он дышит острой и ясной сатирической мыслью художника, выражает его вполне определенную гражданскую позицию. И Динов, как истинный мастер, работает необычайно лаконично, ибо он опирается на им же умело вызванные ассоциации, пользуется подтекстом, иносказанием, создает сжатый до предела образ-символ. «Чем я становлюсь более условным, тем лучше меня понимают»,— замечает режиссер.

Не изнуряя себя бессмысленной и тщетной погоней за недостижимыми и ненужными ей возможностями натурного кино, мультипликация все больше познает и все более виртуозно использует свои собственные художественные средства. Диктуемая мультэкраном «масштабность» типизации, контрастность и гротесковая гиперболичность образов, представляющих собой типы-маски, фантастичность предлагаемых обстоятельств, условность движения, обобщенность и лаконизм рисунка и объемного изображения — все это делает мультипликационное кино глубоко враждебным тому натуралистическому «вирусу имитации», который, по меткому выражению Сергея Образцова, вместо пластической обобщенности кукол создает «муляжи человеческих тел и человеческих чувств»[83].

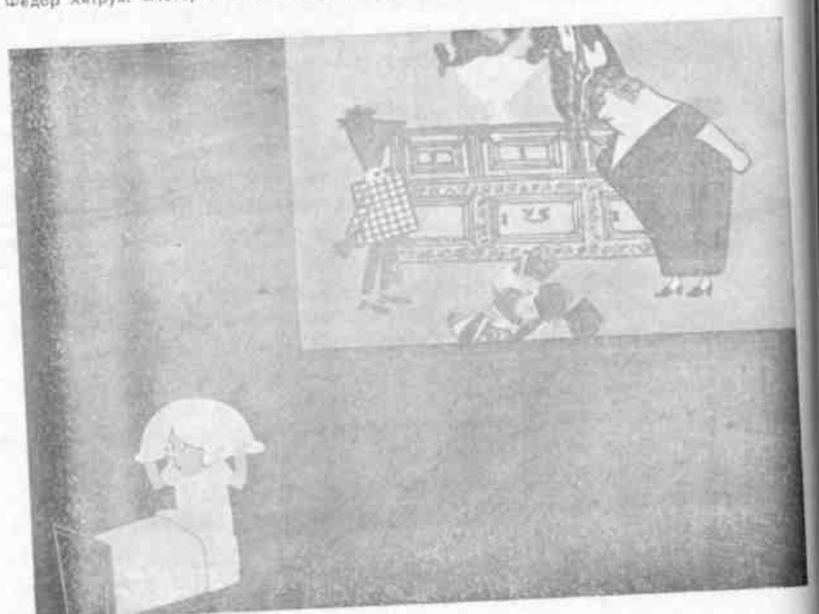
Теперь болезнь имитирования действительности, уродство натурализма, прямолинейное, нетворческое копирование натурного кино, облика и движения актера уходят в прошлое и осознаны мастерами советской мультипликации как нечто глубоко враждебное самим основам, природе их искусства. Но тем более важно подчеркнуть, что, как бы ни были велики возможности мультипликационной фантастики, как бы ни совпадали они с границами фантазии художника, условность изобразительного образа, движения, сюжета не произвольно беспре-

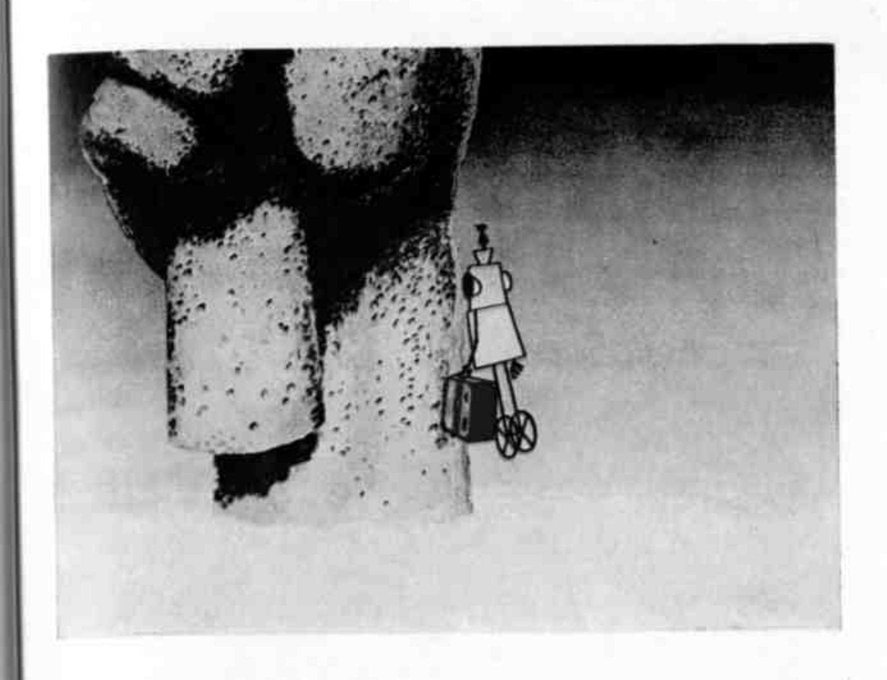
дельна, а должна быть каждый раз внутренне мотивирована, художественно оправданна.

В этом смысле особое значение приобретает то, что говорил об условности и мотивировке Вс. Мейерхольд в своей замечательной лекции «Чаплин и чаплинизм», прочитанной в 1936 году. «У Чаплина,— замечает он,— эксцентриада начинает подкрепляться все более глубокой мотивировкой, идущей от тщательного изучения действительности. Этот момент чрезвычайно важен, потому что определяет характер его творчества, суть трюков в его игре, самую сердцевину этих трюков. Отныне всякий эксцентрический момент в его фильмах свидетельствует о глубоком и тщательном изучении действительности»[84]. Рассказывая о том, как Чаплин, наблюдая походку, манеры, движения лондонского извозчика, отбирал лишь те черты, которые «сливались» в его представлении с тем условно-типическим образом, который он искал и создавал, Вс. Мейерхольд заключает: «Это очень характерно для Чаплина! Вот где подход к решению вопроса о «маске» для киноискусства. А ведь это вопрос великой важности»[85].

Бытовая индивидуализация и чрезмерная психологическая детализация характера противоречат условности образа-маски, представляющего собой сгущенное, метафорически обобщенное отображение реального. Жизненная мотивировка, о которой говорит Вс. Мейерхольд,

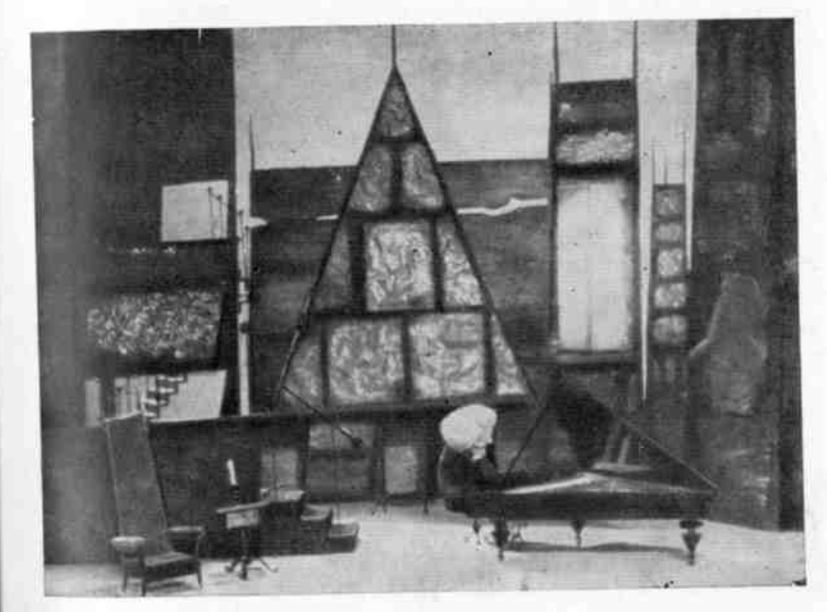
Федор Хитрук. «История одного преступления»





Йожеф Непп. «Оксидия»

Вадим Курчевский. «Легенда о Григе»



необходима как источник, как основа той «реальности ви́дения», которая возникает за условно-типическим образом.

Условность не самоцель, а вполне естественный и внутренне оправданный «язык» художника-мультипликатора, ставящего перед собой задачу реалистического отображения действительности. Искусству рисованного и кукольного фильма, если оно хочет жить, развиваться, реализм так же кровно необходим, как и любому другому искусству. Мультипликации, «опредмечивающей» в символических, метафорических изображениях человеческие побуждения, мысли, создающей характеры-типы, доступна та особая сила и радость, о которой писал Дзига Вертов: «радость правды, а не правдоподобия. Радость от глубокого ви́дения сквозь грим, сквозь игру, сквозь роль, сквозь маску»[86].

Драматургия мультфильма

Из чего **складывается мультфильм!** Драматургия мультфильма — понятие сложное. Может быть, правильнее было бы сказать «строение», «архитектоника», ибо речь идет об основных компонентах — литературном, изобразительном и музыкальном образе фильма. Но слово «драматургия» в его широком смысле представляется мне вполне уместным, более точным и привычным. Из чего складывается мультфильм, каковы главные элементы структуры, определяющие его художественное своеобразие и действенность?

Конечно, прежде всего это выбор темы, сюжета, материала, которые станут канвой драматургии картины. Замысел фильма может быть выдуман авторами, рожден случайно увиденным рисунком или плакатом, карикатурой в газете, циклом гравюр известного художника, иллюстрациями к давно уже вышедшей книге. Это могут быть симфония и балет, песня и театральная сценка, кукольное представление или анекдот. И, конечно, не в последнюю очередь — законченное литературное произведение: стихотворение или рассказ, народная сказка или выдающееся творение классика. Но от чего бы ни отталкивался первоначальный замысел фильма — от уже существующих рисунков и картин художника или от литературного произведения,—все равно в основе мультфильма должен лежать всесторонне разработанный, драматургически полноценный сценарий.

«Вопрос драматургии — сейчас вопрос будущего мультипликации» [87] — этот тезис, столь категорично выдвинутый еще в 1936 году Г. Рошалем, полностью сохраняет свою актуальность. К этой, казалось бы, элементарной истине мультипликация пришла не сразу, и сейчас, к сожалению, важность ее не всегда в должной мере учитывается. Вера во всемогущество выразительного движения, якобы уже достаточного для того, чтоб увлечь зрителей, не раз играла злую шутку с мультипликаторами, приводила к созданию фильмов-пустышек.

Между тем, несмотря на огромную роль художника, мультипликация, как и другие виды кино, — драматическое искусство, плодотворное развитие которого зависит прежде всего от драматургии, составляющей необходимую литературную основу фильма.

Мультипликация смело экранизирует все близкое и родственное ей в литературе — Свифта и Салтыкова-Щедрина, Гоголя и Чехова, Андерсена и братьев Гримм, Жюля Верна и Киплинга, Маяковского и Гайдара. В титрах студии «Союзмультфильм» — имена видных современных поэтов и прозаиков: Назыма Хикмета, Юрия Олеши, Самуила Маршака, Корнея Чуковского, Сергея Михалкова, Валентина Катаева. Блестящими мастерами и знатоками всех тонкостей мультипликационной драматургии заслуженно считаются Владимир Сутеев, начавший еще в 20-х годах работать в мультипликации как художник, а затем

Иван Иванов-Вано. Дружеский шарж румынского режиссера-мультипликатора Олимпа Вэрештяну



режиссер и сценарист, Михаил Вольпин и Николай Эрдман, создавшие сценарий фильма «Федя Зайцев», ставшего классикой детской мультипликации, и много других превосходных картин. Плодотворно работают в мультипликации Л. Лагин, С. Рунге, М. Слободской, Э. Успенский. Большой интерес в мультипликации последних лет представляют работы сценаристов В. Лившица («Приключения барона Мюнхгаузена» и «Франтишек»), Г. Сапгира и Г. Цыферова («Лягушонок ищет папу», «Паровозик из Ромашкова», «Честное крокодильское»), Ж. Витензон («Варежка») и других.

По самой своей природе сценарий мультфильма должен быть емким, дающим режиссеру и художнику богатый материал для вымысла, и в то же время предельно лаконичным и ювелирно точным, основанным на знании изобразительных средств мультипликации, понимании ее художественных возможностей. Разумеется, в нем должно быть учтено использование кинотрюков, выразительных деталей и неожиданных сюжетных поворотов, продумана, хотя бы в общих чертах, связь облика персонажа с его образом действий на экране.

Как важно и как непросто найти согласующееся с общим замыслом картины изобразительное решение мультипликационного персонажа, говорит опыт работы над одним из талантливых детских кукольных фильмов — «Чьи в лесу шишки?» (режиссеры М. Каменецкий

Иван Иванов-Вано. «Левша»



и И. Уфимцев), получившим в 1966 году премию «Серебряный пеликан» на Международном кинофестивале в Мамайе. В этой картине образно и точно выражена благородная и очень актуальная мысль: собственническая психология враждебна и чужда нашему обществу, миру наших чувств и понятий, ей не должно быть места в человеческих отношениях и, на какую бы силу она ни опиралась, она обречена и не имеет права на существование. Носителем этой психологии выступает в фильме волк, выразительный речевой образ которого создает артист А. Папанов. Конфликт возникает тотчас же, как в лес приходят грибники — зайчонок, еж, бельчонок, к ним присоединяется знаток здешних грибных мест — лягушонок. «В лесу все общее», — считают они. Казалось бы, есть все необходимое для мультфильма: сказочно-фантастический и в то же время вполне современный сюжет, выразительно воссозданная несколькими условными деталями обстановка действия, традиционная, но столь дорогая детскому восприятию победа добра и справедливости над злом. Но авторам картины долго не удавалось найти облик положительных персонажей. «Условно геометрические формы» никак не вписывались в атмосферу «русского леса», и только традиционно сказочные типажи, решенные просто и броско, привели к желаемому результату. Особенно удачным оказался растрепанный, ощетиненный торчащими во все стороны иглами шишкообразный ежик, в очках, «вооруженный» большим справочником-путеводителем.

Если проследить, как изменяются литературные сценарии в процессе работы над фильмом, то мы увидим, что они становятся строже, как бы контрастней — из них уходят некоторые надуманные, затягивающие действие эпизоды, второстепенные, не обязательные для характеристики персонажей подробности. Зато появляются яркие, связанные с действием детали, выразительные и точные по мысли.

Чрезвычайно многообразны жанровые возможности драматургии мультфильма. Фильм-сказка, фильм-плакат, бытовая юмористическая сценка, басня, пародия, памфлет, лирическая миниатюра, притча, спортивное обозрение, — трудно исчерпать жанровое разнообразие мультипликационного киноискусства.

В сложном взаимодействии с жанровой трактовкой фильма, с развитием фабулы находится и его общая ритмическая тональность и характер движения героев. Художник-мультипликатор должен быть энциклопедистом и неустанным исследователем всех форм движения в мире. Известно, что Дисней даже создал при своей студии курсы, на которых мультипликаторы под руководством специально приглашенных преподавателей изучали движение облаков, падение листьев, полет птиц, особенности человеческой мимики и походки. Умение передавать характерное в изобразительном образе через особенности движения — большое и сложное искусство. Оно основано на зоркой наблюдательности и фантазии и связано с умением выбрать для фаз

самые яркие экспрессивные моменты движения, верно найти меру утрировки и стилизации, необходимую для выражения этого движения на экране. Недаром художника-мультипликатора сравнивают с актером — в его творчестве, несомненно, есть элемент художественного перевоплощения, нечто родственное стихии лицедейства.

Огромное значение для выразительности мультфильма имеет гармоничное сочетание, контрапункт изобразительного и звуко-музыкального ряда. Вообще роль музыки в драматургии мультфильма трудно преувеличить. Она давно уже по достоинству оценена и мастерами и зрителями. Популярности знаменитого в эпоху немого кино американского фильма Пата Сюлливена «Кот Феликс» во многом способствовало то, что он шел с музыкальным сопровождением, записанным на грампластинке.

Дисней, учтя этот поразительный для того времени опыт соединения мультфильма со специально предусмотренной для него музыкой, в течение нескольких лет придерживал своего Микки и выпустил его на экран лишь в 1928 году, когда звуковое кино достигло относительно высокого технического уровня и он получил возможность добиться в своих «Наивных симфониях» полной синхронизации звука с изображением.

Использование музыки — проблема, значение которой для драматургии мультфильма все более возрастает. И дело не только в том, что музыка, как и другие элементы звукового решения картины, способна с особой убедительностью и силой подчеркнуть динамику и выразительность мультипликационного движения. И не только в том, что она помогает создавать «единство между бессловесным человеком и бессловесными предметами»[55], в котором видел неоспоримое достоинство немого кино Рудольф Арнхейм. Выразительно-эмоциональное начало музыкального искусства очень точно соответствует художественно выразительной природе мультипликации, и это дает музыке возможность быть активным и очень действенным компонентом драматургического строения мультфильма. Музыкально-шумовое решение часто в значительной мере определяет ритмическое дыхание и тональность всей картины. Музыка, звуковые сигналы и шумы, формирующие слышимый образ фильма, психологически углубляют и эмоционально окрашивают изобразительные характеристики персонажей, позволяют выразительно и лаконично подчеркнуть авторское отношение к герою и происходящему на экране действию, создать интересную и многообразную «перекличку» различных смысловых планов произведения, делающую его более содержательным, острым и художественно действенным.

Взаимодействие видимого и слышимого в фильме обычно не исходит из принципа прямого иллюстрирования. Оно может носить сложный и даже пародийно-конфликтный характер, переходя от роли эмоционального комментария к функции иронического подтекста.

Особо стоит сказать о песне, которая может быть важным, разнообразно используемым звеном мультипликационной драматургии. К сожалению, в последние годы значение песни, особенно в детской мультипликации, нашими режиссерами явно недооценивается.

Ожившее на экране изображение становится определяющим элементом общего драматургического замысла. По воле режиссера оно объединяет, связывает в один неразрывный узел живописно-графический и мультипликационно-динамический ритм, живописно-зрелищный и музыкальный колорит. В этом неповторимое художественное своеобразие мультипликации как искусства, источник ее огромной впечатляющей силы.

Технологически процесс «сложения» фильма труден, долог и многообразен. Эта сторона, имеющая значение прежде всего для самих его создателей, была уже не раз описана и детально разобрана. Для нас же сейчас важны лишь основные, принципиальные моменты структуры фильма, определяющие его художественное лицо.

Попробуем же «приостановить» стремительное движение ленты и разобрать драматургическое строение одного из лучших фильмов последнего десятилетия — «Историю одного преступления» (1962).

Всего двадцать минут кинематографического действия, но так емко содержание картины, так выразительна и темпераментна музыка

Федор Хитрук. «История одного преступления».



А. Бабаева, так оригинально разработаны образы персонажей и точны и метко наблюдательны в каждой детали режиссер и художники, что, в какой бы аудитории ни демонстрировался фильм, он смотрится с напряженным вниманием и вызывает горячую реакцию зрительного зала.

Это тем более приятно отметить, что «История одного преступления» — первая режиссерская работа Ф. Хитрука, выступившего в содружестве со студентами-выпускниками ВГИКа — художником-постановщиком С. Алимовым и оператором Б. Котовым.

Фильм продолжает и развивает одно из наиболее плодотворных направлений в нашей мультипликации — направление сатирическое, смело обращающееся к актуальным темам современности, представленное такими зрелыми произведениями, как «Большие неприятности», «Баня», «Лиса, Бобер и другие».

Замысел фильма связан с простым наблюдением: как часто человеку — будь то в квартире, вагоне или парке — трудно избавиться от шума, отравляющего отдых, настроение, вызывающего головную боль. Постепенно эта тема, решаемая в комедийном плане, захватывала в свою орбиту новые обстоятельства и наблюдения и все определеннее развивалась и вырастала в новом аспекте — более широком и важном по своему общественному звучанию.

Федор Хитрук (шарж)



Опытный мастер кинодраматургии малых форм М. Вольпин сумел удачно сочетать в этой своей работе такие ценные качества мультипликационного сценария, как простота и цельность композиции, наглядность и единство стремительно развивающегося действия.

Первые же кадры фильма словно вталкивают нас в замкнутый сюжетный круг, в котором события во всех деталях и сама логика поступков даны в острогротесковом, обобщенно-сатирическом осмыслении, столь естественном и близком художественной природе и возможностям мультипликации.

Рассвет. Панорама нового дома, над которым встает багровое, похожее на подсолнух солнце. Беззастенчиво пронзительный в утренней тишине вопль дворничихи, окликающей свою товарку. Мирно, по-будничному обычно начинается день.

Но в одной из комнат дома крик этот заставляет судорожно подскочить на постели уже немолодого человека. В нижнем белье, всклокоченный, с перекошенным лицом, появляется он в подъезде, ведущем во двор. Вид этого рисованного человечка карикатурно нелеп и в то же время страшен в своей почти первобытной ярости. В руках у него медный таз с длинной ручкой, но по всему видно, что он не собирается варить варенье. Орудуя им, как дубиной, он энергичными ударами приканчивает обеих дворничих.

Вот он стоит между распластанными на земле жертвами, окруженный плотной толпой сбежавшихся отовсюду негодующих и любопытствующих жильцов, скромный счетно-финансовый работник Василий Васильевич Мамин, как мы узнаем из дикторского текста, ранее несудимый и не имевший приводов. Уже надвигается на него монументальная фигура милиционера. Сейчас его поведут «куда следует», и песенка его будет спета.

Но в чем же все-таки причина столь необычного поведения этого всегда тихого и безобидного человека? Такой вопрос задают авторы фильма и, убирая одну за другой колоритные фигурки столпившихся зевак, создавая тем самым впечатление обратного движения киноленты, поворачивают «колесо истории» на сутки назад, и начинают своеобразное киноследствие, выясняющее «мотивы преступления».

Уже сам этот обнаженный, лукаво-иронический композиционный прием, на котором построен зачин «Истории одного преступления», — остроумная пародия на излюбленный сюжетный штамп детектива, помогающая акцентировать главную мысль фильма и сделать его действие динамичным и выразительным.

В мультипликации, как известно, возможны любые чудеса. Головы, высунувшиеся из окон дома, мгновенно исчезают, дворничихи воскресают и возвращаются на свои прежние места, а сам «преступник», гражданин Мамин В. В., пулей влетает в свою квартиру. Мы вступаем в утро предыдущего дня — канун его преступления.

У мультипликационного кино свои аспекты больших эстетических проблем. Одна из них, с которой пришлось столкнуться авторам «Истории одного преступления», — проблема героя, как основного динамического начала в драматургии фильма, героя человеческого, а не басенного или традиционно сказочного образа в мультипликации. Обычно считается, что сатира тяготеет к категоричности характеристик, к резким контрастам света и тени, отрицательного и положительного. Но вот едва ли не впервые в нашей сатирической мультипликации мы видим попытку более тонкой и разносторонней психологической характеристики центрального персонажа, который нельзя считать «отрицательным» не только потому, что он выражает позицию авторов, но и потому, что в нем последовательно подчеркнут целый ряд благородных, подлинно человеческих качеств.

Когда стремишься создать не прямолинейный, а более сложный и развернутый образ, необходимы точность в использовании комедийных красок и особенно таких могущественных средств сатиры, как гипербола, шарж, гротеск. Не удивительно, что образ Мамина долго не удавался. То он становился слишком «голубым», то чересчур бытовым, натуралистичным. То он походил на жалкого, пришибленного чиновника, вроде гоголевского Акакия Акакиевича Башмачкина, то превращался в подобие «маленького человечка» чаплиновских фильмов, задавленного громадой современного города и затерянного в нем.

Вот почему проход Мамина на работу — не просто один из экспозиционных эпизодов, а чрезвычайно важная композиционно сцена, от тональности которой во многом зависело общее звучание фильма. Здесь «играет» каждая деталь: и жизнерадостная музыка, и веселая походка героя, и утренняя приветливая нарядность улицы — все, что создает оптимистический ритм и строй этого эпизода.

Он очень чуток, внимателен и человечен, этот маленький бухгалтер с лицом цвета промокашки. Нежно здоровается он со встречным мальчуганом, а когда на пути неожиданно встречается препятствие в виде вращающейся детской прыгалки, то он — воплощенная деликатность — несколько раз комично подпрыгивает вместе с маленькой девочкой. В этой выразительной детали, как и во многих других остроумных зарисовках фильма, тесно сплетаются трогательное и смешное. Заметим кстати, что авторы картины внесли много нового в мультипликационное изображение современного города, удачно используя и по-своему развивая то, что несколько ранее было так талантливо найдено в фильме «Баня», работа над которым была начата весной 1961 года.

Свежесть образного языка «Истории одного преступления» во многом определяется простотой решений и средств, которыми пользуются режиссер и художники-мультипликаторы, броско акцентируя подмеченные в жизни детали и заставляя зрителя неожиданно узна-

вать давно знакомое, привычное. Этот выразительный прием «ожидаемых неожиданностей», основанный на сопоставлении условного с узнаваемым, достоверно-фактическим, действует в мультипликации поистине безотказно. Мы видим, например, стоящих на перроне метро людей с развернутыми газетами в руках, и это шаржированное изображение повседневно привычного невольно вызывает смех. Подходит поезд. Изображения накладываются одно на другое. Люди по-прежнему читают газеты, но теперь уже в вагоне.

Нечеловеческие страдания Мамина, приведшие его к роковому поступку, собственно, начинаются во второй половине фильма, когда вечером после напряженного рабочего дня он возвращается домой. Не успел Василий Васильевич усесться на балконе, как снизу раздается неимоверный грохот и облака пыли и дыма вздымаются к небесам. Во дворе в наступившей на минуту тишине чьи-то красные руки, как поршни, механически шарят по столу, перемешивая разбросанные фишки. И снова гремит гром: отчаянно дымя папиросами, в неистовом азарте любители домино продолжают свою игру.

Но это всего лишь первый круг испытаний, через которые суждено пройти нашему герою. И каждый такой эпизод — блестяще выполненная миниатюрная сатирическая новелла.

Наш незадачливый герой решил послушать музыку. Он включает телевизор, но пушкинская Татьяна, появившись на экране, неожиданно начинает петь гнусавым голосом завзятого западного джазмена. Это сосед наверху включил на полную мощность ультрасовременный, внушительных размеров, «комбайн». Мамин не выдерживает, он идет «объясняться», и это объяснение — одна из самых ярких находок фильма. Сосед встречает его в дверях, из-за распахнутой пижамы видна волосатая грудь. Его «энергичные» выражения заменены грубыми интонациями раскатистого баса трубы и выразительными жестами, которые красноречивее всяких слов. Это острая, уничтожающе меткая карикатура, лаконичная, гротескно-сатирическая зарисовка образа, главной чертой которого является беспробудное, дремучее хамство.

Режиссер и сценарист отказались от чуждого искусству мультипликации натуралистического бытописательства, выбросили целые страницы прямой речи персонажей, мастерски использовали выразительные возможности звукозаписи и движения. И они добились замечательного художественного эффекта.

Обескураженный Мамин возвращается в свою комнату, а душераздирающие джазовые вопли продолжают звучать с нарастающей силой. Но теперь уже и в другой квартире, над самой его головой, затевает шумную вечеринку молодежь. Звучит под гитару цыганщина, ходуном ходит люстра в такт разудалому танцу. Будильник, который он завел, ложась спать, чашка — все это и даже чинная пара с семейной фотографии, висящей на стене, пускается в пляс.

Уже поздняя ночь. Хлопают двери лифта, с песней о тишине расходятся участники вечеринки. Кажется, наконец наступит долгожданный покой. Но в сатирической мультипликации развитие темы требует предельной гиперболической заостренности. И вот на экране возникает робкая, виновато крадущаяся фигурка запоздавшего мужа. Его встречает бдительно бодрствующая, монументально-величественная жена, грозная, как скала, как символ неумолимо надвигающегося возмездия. Начинается метко пародируемая семейная ссора с пощечинами и битьем посуды, с нескончаемыми упреками, слезами и затем с сентиментально нежным примирением супругов. С завидным единодушием и энергией собирают они под утро обломки семейных сервизов, которые со звоном летят в мусоропровод, вызывая у бедного Василия Васильевича новый приступ острой мигрени.

Звуковая партитура фильма мастерски разработана и виртуозно разрешена. «Шумовая атака», которой подвергается герой комедии, начинается с самых высоких нот и доходит до шороха, тиканья часов и звука падающих из крана капель. Даже стук собственного сердца кажется воспаленному воображению Мамина подозрительным и коварным, пока он наконец не определяет его происхождения. Тянется, тянется тяжелая капля из крана — своеобразный символ до краев переполненного терпения рисованного героя. В этих кадрах фильма поражает тонкость психологических нюансов, которая так редко и трудно сочетается с гиперболизмом и гротесковой контрастностью мультипликационной сатиры.

Наконец, натянув на голову одеяло, измученный бессонницей, Мамин засыпает. И тут-то его и будит истошный крик дворничихи. Сюжетный круг замкнулся. Тихий бухгалтер совершает злодейское преступление. И одновременно завершается и художественное следствие — гневное сатирическое обличение, наказание смехом бездушия и хамства, эгоистического невнимания к ближнему, которое нередко встречается в нашей жизни.

Есть в фильме и свои поучительные недостатки. О том, как важна в мультипликации, в ее образах-метафорах, образах-символах реалистическая ясность и определенность художественного ви́дения в исполнении каждого куска, каждой детали, убедительно говорит промах, допущенный авторами в эпизоде, изображающем Мамина за работой. По замыслу сценариста и режиссера, строительные краны за окном учреждения должны были двигаться в такт позвякивающему арифмометру бухгалтера, символизируя тем самым, что и его труд — часть общего, всенародного дела. Но в фильме была допущена техническая неточность. Ритмический контрапункт оказался нарушен. И это привело к неточности художественной.

Просчет этот, однако, нисколько не умаляет бесспорных достоинств картины. Коснувшись, казалось бы, лишь «мелочей быта», фильм поднимает большую и актуальную тему. Высмеивая и разобла-

чая, он в то же время говорит об уважении к человеку, о необходимости красоты и гармонии в повседневной жизни. И в этом сила и обаяние этой остроумной комедии, так хорошо принятой нашим зрителем и получившей широкое международное признание [89].

Богатство сюжетных решений. Развитие сюжета картины непосредственно связано с мотивировкой действия и конфликтом, составляющим драматургический нерв произведения.

Построена ли картина как венок новелл, вытянуты ли ее события в единую цепочку и представляют собой строго замкнутый фабулой или более свободный по своему сложению сюжет (например, фильм-размышление, где в ход событий непринужденно вмешивается комментирующий действие автор), — все это определяется темой, содержанием. Важно, чтобы все звенья и компоненты фильма были подчинены единому замыслу и были бы закономерно необходимы для его воплощения. Здесь безраздельно господствует принцип художественной целесообразности и максимального лаконизма. Еще Аристотель отмечал в «Поэтике», что «как неодушевленные и одушевленные предметы должны иметь величину, легко обозреваемую, так и фабулы должны иметь длину, легко запоминаемую» [90], и это его наблюдение и требование имеют особое значение для драматургии мультфильма.

Однако острота и напряженность фабулы, столь естественные для рисованного и кукольного кино, стремление к ясности, простоте не должны приводить к прямолинейности и схематизму драматургических решений и однозначности характеристик, стиранию подтекста, отрицанию разветвленного сюжета, построенного на переплетении и сопоставлении различных смысловых планов. Весь опыт советской мультипликации и прежде всего таких ее значительных по объему и содержанию фильмов-экранизаций, как «Новый Гулливер», «Баня», «Левша», показывает, что мультфильму доступны и сложные фабульные решения и развернутые, при всем своем внутреннем лаконизме, характеристики персонажей. Но как бы ни были значительны и убедительны эти примеры, «малой форме» в мультипликации несомненно всегда будет принадлежать чрезвычайно важная роль. Сюжетный лаконизм неизменно требует от драматурга и режиссера умения строить фильм в динамическом ключе острых фабульных поворотов, стремительно проходя этап традиционной завязки, одним ударом вводить зрителя в круг захватывающих его внимание обстоятельств. При этом важен и значителен буквально каждый жест персонажа на экране. Совершенно прав Н. Ходатаев, который отмечал, что мультфильму приходится работать «в таких узких и точных рамках, которых не знает ни одно искусство» [91].

Отсюда своеобразная новеллистичность и афористичность драматургии мультфильма. Художник может рисовать, как бы размышляя вслух, его мысль, его голос будут сливаться с изображением,

расширяя и делая более убедительными выразительные возможности синтетического кинообраза. Иногда этими размышлениями, наблюдениями, «оживающими» в зримых образах экрана, может делиться со зрителем один из героев фильма, как это сделано, например, в «Больших неприятностях» и некоторых других фильмах, где веселый сатирический рассказ ведется от первого лица.

Мультипликация не боится, если это надо, выставить напоказ пружину драматического действия, обычно столь усиленно скрываемую драматургией. Борис Пастернак, замечательный, переводчик Шекспира, позволял себе критиковать гениального драматурга. Автор этих строк слышал, как он говорил, комментируя свои переводы:

— Вы, вероятно, думаете — я, смертный человек XX века, позволяю себе посягнуть на святыню, величие которой уже доказано четырьмя веками славы. Но надо уметь видеть и различать в Шекспире то, что в нем принадлежит человечеству будущего, и то, что принадлежит только его времени.

Развивая эту мысль в своих заметках о Шекспире и исключительно глубоко и тонко анализируя его принципы сюжетостроения, Б. Пастернак писал: «В начальных и заключительных частях своих драм Шекспир вольно компонует частности интриги, а потом так же играючи разделывается с обрывками ее нитей... Его третьи акты подчинены механизму интриги в степени, неведомой позднейшей драматургии, которую он сам научил смелости и правде. В них царит слепая вера в могущество логики и в то, что нравственные абстракции существуют реально. Изображение лиц с правдоподобно распределенными светотенями сменяется обобщенными образами добродетелей и пороков». Поступки и события «начинают следовать в сомнительной стройности разумных выводов, как силлогизмы и рассуждения» [92].

С точки зрения театральной драматургии и «большого» кино с его заметными во многих фильмах тенденциями к «ослаблению» сюжета Б. Пастернак, конечно, совершенно прав. Но с точки зрения мультипликации Шекспир не менее велик и в своих третьих актах, ибо и подчеркнуто оголенная логика, четко выстроенная, подобно шахматной задаче, имеет свою внутреннюю драматическую целеустремленность, и — если перевести ее в изобразительно-фантастический план двух метко охарактеризованных противоборствующих начал, основанных на реалистических художественных мотивировках, — она может служить вполне действенной фабульной основой мультфильма. Что это так, доказывает множество картин, построенных, казалось бы, по принципу элементарных противопоставлений, но приобретающих при умелой и вдумчивой разработке глубокий философский смысл. Так возникает парадоксальное на первый взгляд явление, которое можно было бы назвать «фильм-тезис».

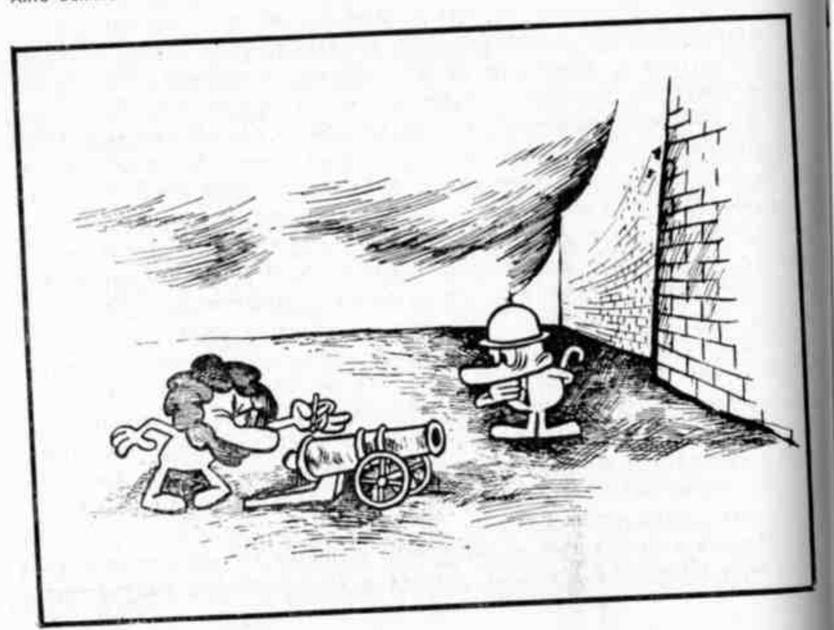
Многие современные мультфильмы строятся как остроумное, основанное на точно найденных деталях и выразительных неожиданно-

стях пародийное обыгрывание или парадоксальное утверждение определенного тезиса. Так, фильм «Происхождение вида» (режиссер Е. Гамбург, сценарист Л. Лагин) построен как комментарий к известному тезису марксистской философии «труд создал человека». Мы становимся свидетелями двоякого «прочтения» этого тезиса. Если первая часть фильма, как бы иллюстрируя основные этапы эволюции по Дарвину, показывает нам стремительный процесс очеловечивания животного,— вторая, рассматривая этот процесс ретроспективно, демонстрирует столь же решительную деградацию бездельника, превращающегося на наших глазах в орангутанга. При всей выразительности изобразительного решения, сам этот сюжетный ход вряд ли можно считать находкой, настолько содержание его общо и «лежит на поверхности».

Насколько содержательнее и глубокомысленнее становится фильм-тезис, когда второй смысловой план не разжевывается столь старательно, а дается лишь выразительным намеком, образным уподоблением, иронически раскрытой метафорой, сатирическим иносказанием! По этому принципу сделаны «фильмы-пилюли» Иона Попеску-Гопо. Особенно широко распространена форма так называемого «редуцированного» минифильма, в котором большие сложные проблемы даны в предельно лаконичном и простом, «сокращенном» изложении, у югославских режиссеров Загребской школы. «Сценарий мультипликационного фильма, — говорит, как бы подтверждая этот принцип, Душан Вукотич, — это чаще всего одна идея, одна мысль, которая приобретает свою форму уже при первом прочерке карандаша». Подобного рода «микрофильмы с макромыслью» можно найти сегодня в мультипликации многих стран. Так, в маленьком цветном чехословацком фильме «За место под солнцем» (1959, режиссер, сценарист и художник Франтишек Выстрчил) показана борьба двух рисованных человечков (условные фигурки в стиле детского рисунка), тщетно пытающихся вытеснить друг друга из солнечного круга на земле. Распространенный в мультипликации прием буквально понятой метафоры помогает создать емкий, многозначный образ, в который вписывается и тема человеческой дружбы и проблема мирного сосуществования.

На контрастном сопоставлении двух мировоззрений — творчески-революционного и обывательски-пассивного — строится сюжет талантливой югославской мультипликационной миниатюры «Стена» (1965, режиссер А. Занинович). Пока целеустремленный пролагатель новых жизненных путей, пробивая стену, жертвует своей головой, мещанин — длинноносая трусливая фигурка в котелке и с тросточкой в руках — спокойно ждет в сторонке. Но вот проход открыт — стена сломана, и обыватель, чрезвычайно довольный собственной житейской

Анте Занинович. «Стена»



Григорий Козлов. «Случай с художником»



мудростью, пользуется предоставленной ему возможностью двигаться дальше. Однако дорогу ему преграждает новая, столь же грозная стена, у которой он усаживается, ожидая появления нового смельчака, готового сокрушить стену.

По своему характеру подобные фильмы представляют нечто вроде философской притчи, удачно сочетающей сюжетный лаконизм с лаконичностью изобразительного решения. В них нет дикторского комментария, нет «параллелизма» словесного и зрительного образа, превращающего экранное изображение в дублирующую содержание иллюстрацию. Иллюстративность нанесла в свое время большой вред мультипликации. Она упраздняла ведущую роль изобразительного начала, расшатывала, разрушала его драматургические основы, лишала экранное движение и жест мультипликационного персонажа остроты и выразительности.

Сделать сюжет зрелищно выразительным, кинематографически напряженным и увлекательным — сложная творческая задача. Представляет интерес в этом смысле фильм-пародия «Случай с художником» (1962, режиссер Г. Козлов). «Случай», о котором рассказывает фильм, довольно типичен для Запада. Художник в погоне за успехом и деньгами подчиняется извращенным вкусам буржуазной публики и становится абстракционистом. Происходит это случайно. Дождь размыл краски на одном из его полотен, так что изображение потеряло свои естественные очертания. Эти бессмысленные, ничего не выражающие разноцветные полосы делают холст шедевром в глазах одного из меценатствующих богачей. В фильме лаконичными штрихами написаны сатирические характеристики «ценителей таланта» модного художника, едко спародирован «процесс творчества» абстракциониста, который, взлетая «в пируэте» над полотном, оставляет на нем «эффектные» следы своих ботинок. И все же, если бы авторы удовлетворились этим, фильм не был бы зрелищно выразителен. Но они сумели найти такой композиционный поворот, который сразу же придает сюжету отчетливо мультипликационный характер.

Художник остается один, наедине со своей совестью. Его посещают видения, сошедшие с его полотен. Спасаясь от них, он «перешагивает» через раму, и мы присутствуем при фантастичнейшем приключении: художник-абстракционист вынужден путешествовать в кошмарном мире своих собственных уродливых «вымыслов». Трудно было, пожалуй, придумать ему более суровое наказание. Идея настолько ясно выражена в динамическом решении, что фильм не нуждается ни в каком комментирующем тексте.

Многие просчеты нашей мультипликации связаны с недостаточно глубокой и вдумчивой разработкой сценария. Как бы ни был интересен и оригинален рисунок, он никогда не сможет сделать фильм художественно значительным, если примитивен и невыразителен его сюжет. Сегодня, как и все наше искусство, мультипликация выдвину-

та на передний край борьбы за нового человека и не имеет права замыкаться в тесном кругу далеких от жизни тем и сюжетов. Поэтому вопросы жанрового разнообразия, всестороннего расширения тематики фильмов важны и актуальны. Выбор темы и жанра, художественные достоинства сценария, умение глубоко и верно разработать сюжет — все это во многом определяет успех будущей картины.

Вадим Курчевский — один из оригинальных мастеров, работающих в нашей кукольной мультипликации. Поставленный им по сказке известного чехословацкого писателя Милоша Мацоурека фильм «Франтишек» (1967) смело может быть отнесен к числу интересных кукольных картин последних лет. Удивительно цельная, простая и в то же время глубокая по мысли драматургия этой сказки, посвященной раздумьям о подлинном и мнимом в искусстве, о новаторской природе таланта и творческой слепоте эпигона, находит точное соответствие в ясном и празднично нарядном и изобретательном решении, скупой и лаконично-выразительной «игре» кукол. В сущности, эта маленькая философская драма — яркий пример того, как много может сделать режиссер, когда он опирается на превосходную драматургию современной, созданной в лучших народных традициях сказки.

Другой фильм В. Курчевского «Легенда о Григе» не менее значителен по замыслу, он утверждает идею бессмертия художника,

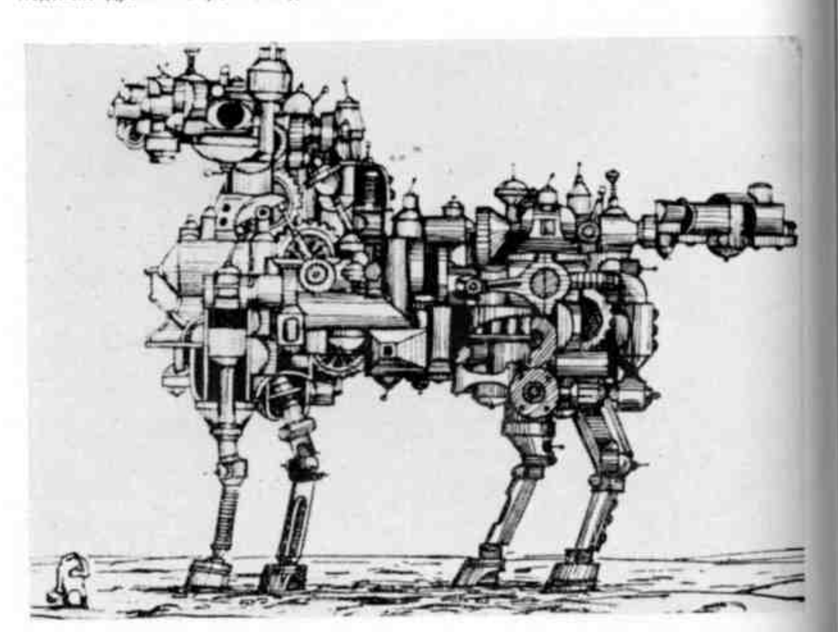
Вадим Курчевский. «Франтишек»



всем своим творчеством связанного со своей страной, с художественным гением народа. Великолепно, в нескольких насыщенных динамикой пейзажах (художники-мультипликаторы О. Гвоздева и Н. Двигубский) создан поэтический образ северной страны с ее фиордами, соснами, с ее волшебно-сказочными метелями, и эта поэтичность глубоко созвучна поэтической стихии музыки самого Грига. Однако излишняя театрализованность и композиционная рыхлость фильма, прямолинейность и тяжеловесность примитивных стихотворных реплик, вступающих в конфликт с условной природой волшебно-сказочных кукол, которым они вложены в уста, оставляют замысел режиссера во многом не осуществленным. Он остается в памяти, скорее, как дерзкий эксперимент художника и как подтверждение того бесспорного факта, что в искусстве мультипликации вне драматургии не существуют даже самые интересные изобразительные находки.

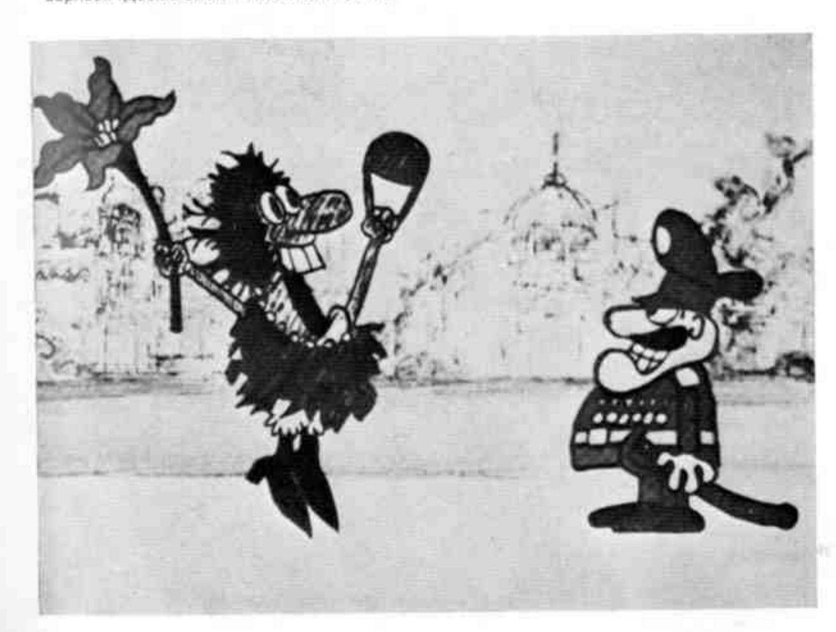
Вряд ли поэтому можно согласиться с Джоном Халасом, который в статье «После Диснея» утверждает, что «большинство зрителей отвернулось от сюжетности»[93]. Все дело в том, что формы сюжетостроения стали бесконечно разнообразны, неожиданны, необычны. Сам Д. Халас прекрасно показал это в своем известном фильме «Автомания 2000 года», где сюжет предельно упрощен и основан на ярком изобразительном приеме, но отнюдь не отсутствует. Проблема уличного движения современных городов в связи со стремительным развитием автопромышленности остроумно рассмотрена в нем в гротесково-сатирическом, гиперболизированном плане. Ученые создали особый вид саморазмножающейся машины, способной безостановочно производить себе подобных. И вот уже город предстает в виде огромного кладбища автомашин, над которым возвышается лишь купол капитолийского типа да, словно памятник, вздыбленный ракетообразный лимузин. Так в этой фантастической утопии остро высмеиваются «издержки» современной техномании.

Недельконо Драгич. «Укротитель диких коней»



Еще более оригинальны и неожиданны сюжеты талантливых фильмов, созданных югославским режиссером Неделько Драгичем, «Укротитель диких коней» (1965) и «Идут дни» (1969). В центре одного из них образ гигантского механического коня — символ современной техники, которого очень трудно, с большим упорством подчиняет своей воле и превращает в крылатого Пегаса упрямый рисованный человечек. В другом — обыватель, равно страдающий как от мировых катаклизмов, так и от повышенной сексуальности собственной супруги Матильды, имя которой звучит для него как вопль невыразимого отчаяния. И там и тут речь идет о сюжетах, в которых основные композиционные элементы намечены эскизно, как бы пунктиром. Но, так или иначе они существуют. Своего рода «усеченный

Боривой Довникович. «Любители цветов»



сюжет» представляет собой знаменитый венгерский фильм «Концертиссимо», поставленный режиссером Йожефом Гемешем. Стремительная завязка очень быстро и энергично переходит в нем в столь же молниеносную развязку.

Картина построена на парадоксальном сопоставлении двух, казалось бы, несопоставимых понятий: война и концертное представление. Именно этот «конфликтный параллелизм» создает яркий гротесково-сатирический эффект и придает фильму острое публицистическое звучание. Как это бывает перед началом концерта, эстрада заполняется музыкантами, зал — зрителями. Инерция привычки столь сильна, что обе отделенные друг от друга части зала — оркестр и публика — живут своей особой жизнью, не замечая ничего из ряда вон выходящего. А между тем готовящийся грандиозный концерт совершенно экстраординарен. Музыканты одеты в военную форму, у них на головах — каски, их инструменты — боевые орудия всех родов и калибров. И сам их выход, скорее, напоминает перегруппировку воинской части, установку артиллерийской батареи, а не «рассаживание» оркестрантов. Все это происходит необычайно быстро. Наступают секунды ожидания, когда все замирает, словно перед грозой или первыми аккордами пленительной музыки. Дирижер взмахивает палочкой. И мы видим, как нарядная концертная публика в вечерних туалетах, с

Йожеф Гемеш. «Концертиссимо»



биноклями и лорнетами, эффектными прическами валится во все стороны под беспощадным огнем орудий. Алогизм происходящего является концентрированным образным выражением бессмысленности войны. Благодаря своей эмоциональной силе этот фильм-предостережение становится призывом к бдительности, к активности и единству защитников мира.

В последнее время много толков в печати вызвал полнометражный фильм, созданный одним из талантливых английских режиссеров Джорджем Даннингом и западногерманским художником Хейнцем Эдельманом,— «Желтая подводная лодка», цветная комедийная картина, которую помогли озвучить четыре ливерпульских битла. Этот фильм, по мнению критика газеты «Морнинг стар» Нины Хиббин, знаменует новое слово в области мультипликационного кино. В нем в оригинальном сочетании использованы рисунки, акварели, фотомонтажи, динамика звука и цвета. «Во время своего путешествия на подводной лодке,— рассказывает Нина Хиббин,— битлы встречаются с самыми невероятными смешными существами. Эта мультипликация представляет собой совершенно новый вид искусства»[94].

По подобным описаниям трудно, конечно, судить об истинных достоинствах этого произведения. Отмечу лишь, что во время референдума III кинофестиваля в Мамайе (1970), проведенного среди

Джордж Даннинг. «Желтая подводная лодка»



режиссеров и критиков 27 стран, картина эта большинством голосов была названа первой среди десяти лучших фильмов мировой мультипликации, а «Суррогат» Душана Вукотича и «Рука» Иржи Трнки разделили второе место.

Мультипликаторы мира до сих пор помнят мультипликационный фестиваль, проведенный в Монреале в 1967 году во время Всемирной промышленной выставки, так как помимо большого ретроспективного просмотра (Канадская синематека обладает богатейшим собранием образцов мировой мультипликации) там было организовано интересное соревнование современных рисованных микрофильмов. По заранее объявленному условию они не должны были превышать 50 секунд. Характерно, что многие западные страны прислали на этот конкурс мультфильмы, посвященные большим, идеологически острым темам. В них были выражены излюбленные на Западе идеи извечной порочности человека, сопоставления «тоталитаризма» и «демократизма» и т. д. И все это изобретательно укладывалось в эти считанные секунды.

В мультипликации сюжет может быть построен и выражен самым необычайным образом. На фестивале в Мамайе в 1970 году одну из высших премий получил фильм молодого финского режиссера Серро Суо Антилла «Впечатление», все действие которого развивалось в столкновении бутылок на столе. Оказалось, что фактура и движение различной формы и вида стеклянных сосудов настолько выразительны, что с их помощью можно передать идеи гражданского мужества, человеческого достоинства и благородства и, наоборот, равнодушие, апатию и бессилие.

Арсенал жанрово-драматургических возможностей мультипликации необычайно богат и разнообразен. Весь опыт наших мастеров рисованного и кукольного фильма убедительно говорит о том, что никаких пределов для самого активного вторжения мультипликационного кино в жизнь, разумеется, нет, все дело в художественном мастерстве, в понимании природы мультипликации, в умении для каждой творческой задачи найти наиболее верное решение.

Трудно понять, почему так мало внимания наши сценаристы и режиссеры уделяют фильмам романтическим и героико-романтическим, в которых раскрывалась бы красота человеческой души, поэзия чувств, высоких побуждений и подвигов. Но по плечу ли это мультипликации? Безусловно! На этом пути при умелом и вдумчивом использовании специфических художественных средств ее ждут успехи ничуть не меньшие, чем в области сатиры.

Возможны ли в мультипликации драматические и даже трагедийные ситуации и конфликты? Можно ли средствами рисованного и кукольного фильма раскрыть человеческую психологию? Эти вопросы вышли ныне из сферы чисто теоретических дискуссий. Такие фильмы, как «Человек в рамке» Ф. Хитрука, «Жил-был Козявин» А. Хржанов-

ского (к более подробному анализу которых мы еще вернемся), в символических образах-типах смело соединяют «смех и слезы», элементы комедийные и высокодраматические, что издавна свойственно отечественной сатире.

Мультипликация, несомненно, обладает множеством еще не использованных средств косвенной передачи самых сильных эмоций как комедийного, так и трагедийно-драматического характера.

Тому, кто сомневается в этом, можно было бы напомнить об интересном мультфильме талантливого грузинского режиссера А. Хинтибидзе «Свадьба соек» (по мотивам «Ромео и Джульетты», 1957) и о некоторых других удачных советских и зарубежных фильмах, затрагивающих тончайшие струны поэзии и романтики.

Искусству рисованного и кукольного фильма доступны и размашистый язык плаката и изящное, лирически-изысканное письмо народных миниатюр. У него должны быть не только свои сатирики и публицисты, но и свои лирики и фантасты. По-новому свежо и значительно могут быть прочитаны мастерами мультипликации не только Рабле и Франс, Марк Твен и Ильф и Петров, но и многие поэтичнейшие страницы Михаила Пришвина и Александра Грина.

Когда говоришь о специфике мультипликационного сюжета, легко ошибиться. То, что вчера казалось недоступным этому искусству, «не-

Лев Атаманов. «Это в наших силах». Художник Херлуф Бидструп



мультипликационным», сегодня оказывается вполне ему по плечу. Невозможное отступает. Конечно, можно с уверенностью сказать, что некоторые сферы художественного выражения, некоторые жанры явно соответствуют возможностям мультипликации. Не происходит ли это отчасти потому, что формы эти уже испробованы и проверены? Но кто мог бы еще вчера подумать, что мультипликация осмелится подступиться к Шекспиру, Боккачо, Чехову? А завтра придет новый дерзкий художник, который переступит через новые рубежи, завоюет новые «зоны неосуществимого». Он найдет путь к тонким нюансам психологии героев не через монолог, не через живые глаза и богатую мимику актера, которых попросту нет у кукол и рисованных персонажей, а через метафору, символ, ассоциацию, иносказание.

Проблема экранизации. Мастера рисованного и кукольного фильма не только обогащают выразительные средства своего искусства, но и стремятся положить в его основу художественно разработанный литературный сценарий, сблизить мультипликацию с большой литературой. Отмечая эту тенденцию, нельзя не вспомнить еще раз о той важной роли, которую сыграл в истории мультипликации фильм А. Птушко по мотивам романа Свифта. Сегодня советская мультипликация, раздвигая границы своих творческих возможностей, смело обращается не только к лучшим образцам народного творчества, к

Уолт Дисней. «Белоснежка и семь гномов»



басням Крылова, сказкам Андерсена и братьев Гримм, к творчеству детских писателей С. Маршака, К. Чуковского. Ей стали доступны Маяковский и Лесков, произведения, сложные по своему драматическому строению, насыщенные глубоким социальным смыслом.

Далеко не всякий драматический образ доступен мультипликационному прочтению, может быть раскрыт на экране средствами рисованного или кукольного фильма. Так, в истории отечественной мультипликации фильм, поставленный по «Снегурочке» А. Островского, можно считать примером несовпадения художественных возможностей театральной сказки и оживающей на экране мультипликационной графики. Пьеса эта, как известно, подлинно философична, ее художественная стихия близка эстетике русского фольклора. Но содержание ее театрально выражено в слове-действии, в сценической речи персонажей, характеры которых сложны, психологически детализированы и многогранны, рассчитаны на «искусство переживания», которым свободно владеет живой актер, и не поддаются при всей своей сказочности условно-мультипликационному решению. Поэтому в мультфильме, поставленном И. Ивановым-Вано по пьесе А. Островского в 1952 году, оказались удачными лишь некоторые эпизоды, целиком основанные на фантастике, такие, например, как пролог или сцена блуждания Мизгиря по заколдованному лесу [95].

Иржи Трнка. «Сон в летнюю ночь»



Проблема экранизации — сложная проблема. Давно уже известно, что перевести систему образов, их живое художественное дыхание из одного искусства в другое по принципу переводной картинки — невозможно. Нужно найти средства, которые восполняли бы неизбежный ущерб новыми приобретениями так, чтобы общий итог был в пользу вновь созданного произведения и при этом были бы сохранены идейный строй и замысел автора, его жанровые и стилистические особенности, характеры персонажей. Надо ясно представлять, во имя чего предпринимается такая работа и что она несет живому современному искусству, сегодняшнему зрителю.

Как нелегко поддаются экранизации классические произведения литературы, доказывает множество примеров. Один из них — экранизация горьковской «Песни о Соколе» (1967). Надо ли говорить, что воссоздать в рисованном фильме знаменитое революционно-романтическое произведение, основные, идейно-ключевые моменты которого представляют собой прямое лирико-патетическое выражение философского кредо автора, — задача неимоверно сложная. Здесь необходимо такое «перевоплощение» из одного искусства в другое, которое даст возможность максимально избежать «потерь», передать авторский замысел с новой силой и художественной убедительностью. В фильме Уж, трактуемый в сугубо бытовом карикатурном плане современного «кухонного» мещанина, получил право на довольно обстоятельный монолог и оказался в центре внимания зрителя. Удачно использована патетическая музыка Скрябина, интересно режиссерское решение пространства, выразительно подчеркивающее взлет и падение Сокола, изобретательно найден символический образ загорающегося моря, но все это не может восполнить недостатки драматургии фильма. Произошла, мне думается, смысловая переакцентировка произведения, и вместо «песни» о храбром Соколе получилась басня о глупом Уже. Дерзкий, графически оригинальный замысел режиссера Б. Степанцева еще раз показывает, как остро стоят проблемы драматургии в мультипликации, он важен как эксперимент, как попытка, пусть и не во всем удачная, расширить традиционную жанровую сферу рисованного фильма.

Большой интерес представляет стремление советских мультипликаторов проникнуть в мир сказочных образов Киплинга, сделать его достоянием экрана. Это тем более важно, что Киплинг — превосходный анималист, тонко чувствующий природу и умеющий правдиво изображать ее. В своих сказках он в значительно большей мере, чем в других произведениях, свободен от чуждых нам политических концепций. Его «звериные образы», выполненные с поразительным мастерством и наблюдательностью, несут в себе преломленные в поэтическом зеркале сказки общечеловеческие моральные категории. Любопытно, что именно «Книга джунглей» Киплинга стала последней картиной Уолта Диснея, которую уже после смерти своего знаме-

нитого брата завершил Рой Дисней. К сожалению, у нас нет возможности сравнить этот еще неизвестный в нашей стране семнадцатый полнометражный фильм Диснея с аналогичной по сюжету работой советского режиссера Р. Давыдова «Маугли» (1967—1970). Сам факт подобного прямого творческого соревнования с Диснеем весьма интересен и знаменателен. Работа Р. Давыдова несомненно говорит о высокой графической культуре фильма и оригинальной трактовке образов: Маугли, пресмыкающегося перед владыками джунглей шакала Табаки, смелой и по-женски своенравной пантеры Багиры, грозного и жадного тигра Шер-Хана. Виртуозно выразительно движение персонажей, особенно в эпизодах подражания Маугли волчатам.

Другой рисованный фильм, «Слоненок» (1967), поставлен по одноименной сказке Киплинга режиссером Е. Гамбургом. Незатейливая история о любознательном слоненке, который, как и все дети, задавая старшим свои бесчисленные «почему», во что бы то ни стало хотел узнать, что ест за обедом крокодил, и поплатился за эту любовь к познанию тем, что его маленький нос превратился в длинный слоновый хобот, развернута на фоне красочно изображенной африканской природы. Фильм декоративно ярок, и эта декоративность подчеркнута особым приемом — эпизоды сменяются так, словно на экране поворачиваются большие листы картона. Во всем этом есть, однако, нечто

Роман Давыдов. «Маугли»



игрушечное, нарушающее стиль и самую суть сказок Киплинга. Его мир при всей своей сказочной условности — мир «всамделишный» и куда более реальный и страшный в своих отнюдь не вымышленных и не приукрашенных тревогах, поучительных навыках и опасностях.

С особой и вполне понятной радостью узнали мы в свое время о работе талантливых мастеров мультипликации В. и З. Брумберг над фильмом «Три толстяка» (1963).

Сказка Ю. Олеши — это целый мир, пронизанный светлым, оптимистическим жизневосприятием. В ней интересно совместились философские раздумья писателя о революции, народе, интеллигенции с романтической историей «ожившей» куклы наследника, с карикатурно-символическими фигурами толстяков, с веселой клоунадой, дворцовой кондитерской и удивительными приключениями продавца воздушных шаров. И, может быть, самая покоряющая черта, самое большое чудо этой сказки в том, что в вымышленном, условном мире сохранены реальные пропорции и соотношения, открывающие пытливому детскому уму большой и уже не вымышленный мир современности.

Кажущаяся линейность, строгая графичность стиля Олеши на самом деле обманчивы. Он умеет насытить свое повествование такими яркими деталями, лаконичными, поразительно меткими метафорическими образами, которые сразу придают условному объемность, колорит и весомость живой плоти. Фонари горят у него ослепительным блеском, как шары, наполненные кипящим молоком, мосты изгибаются, как потягивающиеся кошки. Вся сказка светится и переливается, заполненная этими искрами вспыхивающих метафор.

Но авторы фильма не придали значения изобразительной манере писателя, не поняли до конца стилистики Ю. Олеши.

Особенно ясно этот просчет виден в решении одного из узловых эпизодов, рассказывающего о событиях на площади Звезды. Сцена эта по богатству красок, напряженному ритму и совершенству композиции напоминает маленькую драматическую поэму, поражает точностью изобразительного мастерства. В ней все построено на волнующем ощущении пространства. Внизу, рассыпаясь разноцветными горстями, бегут люди, и кажется, что площадь вращается, как карусель. Вверху под огромным стеклянным куполом ослепительно сверкает «самый большой в мире» фонарь, охваченный железным кольцом и потому напоминающий планету Сатурн. Внизу, словно головки аптекарских пузырьков, торчат поверх экипажей цилиндры кучеров. Вверху — Тибул, стремительно двигающийся по колеблющейся проволоке. Внизу — многоголосая переговаривающаяся толпа — народ, напряженно следящий за каждым движением Тибула и сочувствующий ему, скачущие отовсюду гвардейцы, суетящийся офицер, приготовившийся стрелять и неожиданно сраженный своим же подчиненным. Вверху — Тибул, внезапно потушивший фонарь и скрывшийся на крыше

купола. Внизу — «страшно темно и страшно тихо, как в сундуке». И, наконец, как победная кода этого стремительно, симфонически развивающегося контрапункта — две далеких звезды в черном квадрате ночного неба.

В этом приблизительном описании опущены такие, например, немаловажные детали, как сердце доктора Арнери, прыгающее в наступившей тишине, «словно яйцо в кипятке», или дом с решетчатыми окошками и высунувшимися из них разноцветными головами в ночных колпаках и косынках, похожий, как пишет Ю. Олеша, на «большую клетку, наполненную щеглами». Все взаимосвязано, все перекликается в полифоническом звучании сказки.

Доступны ли эти средства многокрасочного метафорического письма мультипликации? Могли ли авторы фильма, используя наиболее яркие из этих деталей, воссоздать ту атмосферу волнующего драматизма, которой насыщена эта сцена, искусно сочетающая элементы реального и сказочного? Безусловно. Ведь манера Ю. Олеши здесь принципиально близка природе мультипликации. В чем же дело? Очевидно, в том, что сказка требовала более глубокого, новаторского подхода, учитывающего своеобразие писательского почерка Олеши. Но режиссеры и художники вступили на путь привычных решений, «облегченного» прочтения литературного текста. Проход Тибула по проволоке выполнен в фильме колористически ярко и графически выразительно, но в нем нет волнующего драматизма. На экране скачут фигурки гвардейцев. Но вас не оставляет чувство игрушечности, несерьезности происходящего. И, конечно, не только драматическая атмосфера сказки, но и обобщенно-психологические характеристики ее персонажей требовали более основательной разработки. Надо ли говорить, что все это задачи необычайно сложные, так как уже само обращение мультипликации к таким «трудным» произведениям, как «Три толстяка»,— акт несомненной творческой дерзости.

Над фильмом работали опытные мастера, и в нем, конечно, немало режиссерских находок, удачных эпизодов. Превосходно решена, например, сцена поездки доктора во дворец в легком экипаже на фоне едва намеченных силуэтами очертаний города. Хорошо найдено в фильме изображение стихии мятежа — образ ветра, стремительно мчащегося по улицам, и образ восставшего народа, неудержимой лавой штурмующего дворец трех толстяков. Но толпа у Ю. Олеши — не безликая масса, и тема «народного мнения», столь важная для идейного звучания фильма, значительно выиграла бы, если б появляющийся в кульминационные моменты символический образ народа вырастал из более развернутого его изображения.

Жаль, что сказочная обстоятельность развивающегося действия то и дело подменяется невнятной скороговоркой. Конечно, объем мультфильма ограничен. Но лаконизм — не самоцель, а лишь мера

выразительности, каждый раз определяемая особенностями художественного языка и характером общего замысла драматурга.

Прямолинейное прочтение сказки убивает и «размагничивает» ее особое поэтическое обаяние. Думается, что совершенно прав А. Вулис, когда он говорит о сказочно-пародийных элементах этого оригинального произведения Ю. Олеши, лукаво, иронически обыгрывающего мотивы литературных утопий. «С первого взгляда это утопия,— пишет он. — Один лагерь — толстяки, другой — народ, возглавляемый канатоходцем Тибулом и доктором Гаспаром. И между этими двумя лагерями идет борьба не на жизнь, а на смерть. Но утопия Ю. Олеши разыгрывается как бы на кукольной сцене. Персонажи не без насмешки подделываются под людей из обычных утопий... Развитие ситуаций носит характер игры. Даже элементарные движения героев выглядят, как чудачество в духе чаплиновской буффонады. Улавливая в романе элементы литературной пародии, читатель начинает относиться к трем толстякам не только как к мишени рационалистического обличения, но и как к пародийно-двойственной мишени. Жизненный сатирический объект осмысливается с помощью двух аналитических систем» [96].

Это последнее замечание представляется мне особенно существенным. Между тем «выпрямление», лобовое восприятие содержания сказки, ее «натурализация», чем грешит в первую очередь игровой фильм А. Баталова «Три толстяка», сильно обедняют это произведение, лишают его глубинной многоплановости и жанрового своеобразия. Еще и еще раз убеждаешься в том, что фантастическая условность сказки Ю. Олеши, в сущности, чужда натурному кино, глубоко соответствует возможностям мультипликации и со временем, несомненно, найдет в ней художественно полноценное воплощение.

Оружие смеха

Диапазон комического. Мир комедийно-сатирических образов — это сфера, кровно близкая мультипликации. Заострение, сгущение, преувеличение, уподобление, столь характерные для сатиры, находят в мультипликации необычайно полное и многообразное выражение. Комическое в той или иной форме проникает едва ли не во все жанры мультипликации, и именно в области гротесково-сатирических образов она, по всеобщему признанию, достигает своих наивысших художественных взлетов.

Чем это вызвано и почему это происходит?

Искусно соединяя в неожиданном столкновении причудливо совмещенные фантазией детали, разоблачая скрытую сущность явления и характера, мультипликация создает художественный заряд исключительной дальнобойности и точности сатирического прицела. Выразительность образа-карикатуры здесь такова, что с ней трудно соперничать творчеству актера в игровом фильме. Сила сатиры литературно-драматической (сценарий) и изобразительной (рисунок, кукла) умножается в динамическом экранном воплощении.

Искусство кинометафоры и кинотрюка, гипербола, шарж, гротеск — все это художественное оружие огромного эстетического воздействия. Оно никого не оставляет равнодушным. Не удивительно, что в таких значительных картинах советских мультипликаторов, как

«Левша» И. Иванова-Вано, «Баня» С. Юткевича и А. Карановича, «История одного преступления» и «Человек в рамке» Ф. Хитрука, важная роль принадлежит сатире.

Нередко режиссер берется экранизировать уже известные произведения графиков-карикатуристов. Так, библейские легенды, получившие под пером Жана Эффеля современное ироническое переосмысление и по самой своей сюжетно-пародийной основе словно созданные для мультипликации, обрели в фильме «Сотворение мира» чехословацкого режиссера Эдуарда Гофмана совершенно новую выразительность. Мультипликаторы вдохнули жизнь в эти условные незамысловатые фигурки, начертанные строгой и плавной линией, наделили их даром речи и движения, жеста и «мимики». Ожил едва намеченный скупыми, лаконичными деталями пейзаж, зазвучала музыка. Изобретательно развернутый на экране конфликт между добродушным лысым старичком, полным творческих забот богом и представителями «нечистой силы», веселая и остроумная перекличка традиционных «ветхозаветных» мотивов и публицистически-злободневной карикатуры с лукавыми намеками и острым чувством современности — все это придает особое поэтическое обаяние и язвительную злость сатирической сказке, созданной, по выражению самого художника, «во славу человека».

Столь же интересно и приобщение к мультипликации другого крупного современного художника-графика — Херлуфа Бидструпа. Дания, давшая миру мудрого сказочника Ганса Христиана Андерсена, в наш век выдвинула в первый ряд прогрессивных карикатуристов этого мастера с добрым сердцем и острым пером — «чрезвычайного и полномочного посла смеха», как назвал его один из искусствоведов. Художник тонко сочетает трогательное и смешное, гнев и ярость сатиры и мягкий юмор.

Все эти черты нашли яркое выражение в фильме «Скамейка» (1967), который вместе с датским графиком создал один из самых опытных и талантливых мастеров советской рисованной мультипликации Л. Атаманов.

Несколько комических историй, увиденных и зарисованных Х. Бидструпом, превратились в драматургически цельный и глубокий по мысли фильм, показывающий, что мультипликация способна быть наблюдателем социально зорким и художественно действенным не только в плане гротесково-гиперболических образов-символов, но и тогда, когда это размышления художника-карикатуриста с пером в руках, словно невзначай подсмотревшего несколько случайных уличных сценок. Размышления эти многообразны по своей эмоциональной тональности — в них смешаны грусть и издевка, ирония и элегия. Удивительно прост, непритязателен и в то же время по-настоящему мультипликационен и сам композиционно-драматургический мотив «скамейки», мимо которой, ненадолго задерживаясь, проходят самые

различные люди. Сюда приходит спать, подстелив газету, бездомный. Идут школьники и рабочие, дворник и пьяница. Устало дремлет, опершись на свою палку, пожилой господин, а птицы тем временем «разбирают» верх его соломенной шляпы, строя из него на соседнем дереве гнездо. Ненадолго скамейка оказывается во власти молодежи, лихо отплясывающей твист и разбредающейся попарно в разные стороны. С немолодым и безразличным ко всему, кроме спиртного, мужчиной тщетно заигрывает тоже уже немолодая искательница приключений. Затем появляется пожилая супружеская пара, погруженная в свои сентиментальные воспоминания. Их заставляет очнуться от этих идиллических снов грубый окрик полисмена. Над скамейкой появляется огромный сказочно-романтический месяц, и ею овладевают молодые влюбленные. Их сменяет все тот же бездомный понурый человек, которому негде спать,— ему скамейка принадлежит ночью. Так кончается день. Так кончается фильм. В этих эмоционально ярких, волнующих и запоминающихся, при всей своей кажущейся мимолетности и эскизности, образах перед нами проходит целый мир, увиденный вдумчивым художником, возникает, складывается из многочисленных экранных зарисовок обобщающий образ общества со всеми его заботами, уродствами и печалями.

Фильм «Скамейка» был удостоен особого приза за «анимацию» («одушевление») международным жюри на кинофестивале в Мамайе (1968). Совместно с Х. Бидструпом и по его рисункам Л. Атаманов сделал еще одну картину — антивоенный фильм-плакат «Это в наших силах».

Творческие удачи в мультипликационном кино двух больших художников—Ж. Эффеля и Х. Бидструпа — наводят на мысль о колоссальных возможностях, которые открываются перед мультипликацией, если она обратится к произведениям выдающихся мастеров графики различных времен и народов, будь то Калло или Доре, Домье или Серов, Пикассо или Мазерель, Фаворский или Кузьмин. И в первую очередь речь, конечно, идет о тех художниках, чей талант заострения, сгущения реального способен помочь мультипликаторам создать обобщающие динамические образы, вызвать активную реакцию художественной фантазии зрителя.

Интересны в этом смысле замечания, которые делает прогрессивный американский искусствовед С. Финкелстайн о характере восприятия построенных на заострении и гиперболе комедийно-сатирических образов Домье. В своей книге «Реализм в искусстве» он пишет, что если произведение представляет собой вымысел, нечто вроде умышленной невероятности, «зритель на основе своего опыта и умственного усилия создает невыраженную реальность, причем он одновременно и попадает в ловушку, подстроенную для него художником, и выбирается из нее. И тут раздается смех, так как смех является выражением удовольствия при эстетическом созидании, а искусство

комедии заключается в том, чтобы побудить зрителя сделать самому последний акт творения, преобразовав загадки, дополнив недостающее звено реальности на основании своей собственной жизни...»[97].

В комедийно-сатирической мультипликации, где восприятие изображения точно рассчитано в определенном времени и ритме, «загадка», о которой говорит С. Финкелстайн, должна быть если не с четким ответом, то, во всяком случае, «с подсказкой», подталкивающей фантазию зрителя в нужном направлении. Здесь многое зависит от того, как связаны драматургия и изобразительный образ, как «корреспондируют», согласовывают свои усилия в едином замысле сценарист и художник.

Примером чрезвычайно любопытного содружества большого писателя и художника является единственный киносценарий Ромена Роллана «Бунт машин», написанный в 1921 году и снабженный многочисленными иллюстрациями Франса Мазереля,— нечто вроде неснятого мультипликационного фильма. Сценарий был полностью издан во Франции уже после смерти писателя в 1947 году, а у нас печатался в журнале «Искусство кино» в 1961 году[98]. Это своеобразный и острый политический памфлет, в котором с огромной силой гротесково-сатирического обобщения в условно-аллегорических образах разоблачается абсурдность капиталистического общества, антигуманистический смысл его устоев, непримиримость его противоречий. Характерный фантастический мотив — бунт машин, вырвавшихся из повиновения человеку, — позволяет художнику создать очень точно соответствующие замыслу писателя лаконичные, трагедийно-символические картины крушения старого мира, сатирические портреты его лицемерных апостолов. Роллан отмечает в сценарии, что особы, составляющие изображаемое на экране общество, должны быть представлены, например, в виде флюгера, кулдыкающего индюка, распускающего хвост павлина, резвой обезьяны, воспроизведены «идеализированно, согласно их представлениям о самих себе, но в карикатурном виде, материализуя данный персонаж в символическом образе»[99]. Ясно, что все это, как и само изображение на экране мятежа восставших машин, приобретающее грандиозный гротесково-гиперболический характер, можно осуществить лишь средствами мультипликации. Дерзкий замысел Роллана — Мазереля ждет своего столь же смелого режиссера.

Маяковский очень метко назвал сатирический театр «увеличивающим стеклом». В кино он искал художественные средства, которые могли бы наиболее ярко воплотить на экране метафорические гротескные образы. Как уже отмечалось, еще при жизни Маяковского были «одушевлены» некоторые плакаты «Окон РОСТА». В области кино мультипликационный экран является тем волшебным «увеличивающим стеклом», о котором говорил и думал Маяковский.

Возможности мультипликации в мире сатирических образов исключительно могущественны и разнообразны. Ей доступны все оттенки

многокрасочной палитры смеха — от тонкой иронии и юмора до гротеска и беспощадно разящего сарказма.

Фильм «Москвичок» (1963, режиссер И. Боярский, сценарий Г. Балл) — всего лишь веселый комментарий художника, размышляющего о правилах уличного движения. Героем этой киношутки становится маленький рисованный «москвич», колеса которого легкомысленно пританцовывают в лад задорной песенке. Машина игриво перескакивает через другие, нарушая строго установленный порядок. И вот шуточный эпилог — за катафалком, на котором везут изуродованный «москвич», шагает на костылях злополучный автолюбитель, а вместо венков торжественно несут дорожные знаки.

Как и в графической карикатуре, в мультипликации комический эффект основан на преувеличении метко схваченных черт, на метафорическом уподоблении сходных предметов и явлений. Так, в мультипликационном киноплакате «Проверьте ваши часы» (1963, режиссер И. Аксенчук), наглядно показывающем, что значит минута в жизни страны, докладчик-болтун, не умеющий беречь время, эффектно уподобляется водопроводной колонке, из которой, угрожая затопить все вокруг, с нарастающей силой хлещет словесно-водяной поток.

Точность обобщающей мысли художника, меткость реалистического мастерства и верность критического прицела — вот в чем сила и действенность мультсатиры. Огромные возможности для мультипликации таит в себе пародийно-сатирическое переосмысление сказочных и басенных мотивов, неожиданное остросовременное прочтение традиционных сюжетов и образов.

Подобный прием использовали, например, авторы фильма «Бабушкин козлик» (1963, режиссер Л. Амальрик, сценарий Ф. Кривина) — сатирической сказки для взрослых. Всем известный с детства сюжет здесь своеобразно перевернут: теперь уже «рожки да ножки» остаются не от козлика, а от бабушки. А сам козлик оказывается аллегорическим образом молодого шалопая, попавшего в дурную компанию. Пародийный сюжет-«перевертень» не несет здесь, к сожалению, точного сатирического прицела. И этот недостаток не могут восполнить ни выразительность рисунка, ни изобретательность движения и ритма.

Одна из наиболее удачных мультипликационных картин, посвященных животрепещущим проблемам морали, воспитания,— фильм «Большие неприятности» (1961, режиссеры В. и З. Брумберг, сценарий М. Слободского). Талантливая киноминиатюра словно на ваших глазах написана на экране острым пером карикатуриста. Словесная метафора, воспринятая в прямом значении и также буквально выраженная в похожих на ожившие детские рисунки графических образах мультипликации, подчеркивает сатирический смысл происходящего.

Басня — один из основных сатирических жанров мультипликации. Маска животного и «звериная метафора» — это целая эстетическая

проблема. В своей поистине уникальной книге «Записки петрушечника», сохранившей для нас живой опыт и ценнейшие традиции народных кукольников, — блестящий мастер отечественного кукольного искусства Н. Я. Симонович-Ефимова очень интересно объясняет суть сказочно-басенного образа как «воплощение отвлеченности, которое остается и отвлеченностью и воплощением»[100], и находит для такого воплощения сложного метафорического «образа-кентавра», объединяющего черты животного и человека, очень точное определение — «односущество». Отмечая, что куклы и басни созданы друг для друга, она пишет: «Не дается эта область театру людей. Не потому только, что физические свойства не способствуют; изображается символ зверя, не нужна пунктуальность. Нужен намек. Но, кроме того, нужны красота и уважение к зверю; и вот их-то у артистов и нет... Только куклам доступно играть зверей. В моем рассуждении я, как видите, предполагаю посылки, что вижу практикующих в кукольных театрах более художников, чем артистов, а также и то, что художниками область животных более изучена и они не чураются ее и что куклы — создание художников»[101].

Несомненно, добиться поэтической цельности и содержательности «односущества» в метафорическом образе-типе — сложная художественная задача. Нужна тонкая наблюдательность художника-анималиста, помноженная на мастерство философски глубокой, психологически обобщающей характеристики. В этой области мультипликаторам, для того чтобы выйти из пределов банальности и штампа, есть чему поучиться не только у талантливых мастеров изобразительного искусства — живописцев, графиков, скульпторов, но и у писателей, таких, как М. Пришвин, К. Паустовский, Ю. Олеша, тонко чувствующих природу и многообразную в своих проявлениях жизнь ее обитателей. «Я давно уже собираюсь написать о звериных метафорах, — замечает в своих дневниковых записях Юрий Олеша. — В животных любого вида таятся неиссякаемые художественные возможности. Мне, например, кажется, что я мог бы из пасти любого животного вытаскивать бесконечную ленту метафор...»[102].

В разработке басенных образов нашей мультипликацией, особенно кукольной, сделано еще немного. Но здесь есть чем гордиться мастерам рисованного фильма. И прежде всего это относится к нескольким талантливым картинам, в которых получили киновоплощение басни С. Михалкова. По-новому прочтена в нескольких фильмах и басенная классика. Не раз за свою историю обращалась наша мультипликация к знаменитой крыловской басне «Стрекоза и Муравей». Но благодаря интересной трактовке режиссера Н. Федорова и художника М. Рудаченко герои басни стали рисованными символами двух различных принципов отношения к жизни. Конфликт бездумного «прожигательства» и трудолюбия зазвучал в этом маленьком фильме по-современному свежо и остро.

Памфлет — один из наиболее многообещающих, хотя мало разработанных жанров мультипликационной сатиры. Это «дальнобойное» оружие, предназначенное для глубоких социальных обобщений, мощного сатирического удара по идеологическим «тылам» противника, по враждебной нам психологии, философии, морали. Тем более досадно, что интересный и важный замысел режиссера Р. Давыдова и сценариста К. Минца подвергнуть сатирическому осмеянию в фильме «Акционеры» (1963) идею так называемого «народного капитализма» не получил полноценного художественного воплощения. Причина этого, думается, состоит в том, что при всем стремлении авторов картины сделать ее героя — безработного, бредущего со своей собакой по Америке, — вполне реальным персонажем, он остается в фильме всего лишь бледной иллюстрацией того или иного общеизвестного тезиса, лишен внутреннего развития и яркой эмоциональной характеристики, вызывающей ответные реакции и симпатию зрительного зала.

Условность, заключающаяся в художественной природе мультипликации, еще больше подчеркивает этот схематизм, худосочность центрального персонажа. Печать иллюстративности лежит на всем фильме. А ведь художественный образ, в том числе и в мультипликационной сатире,— всегда открытие чего-то нового в действительности. Он никак не может быть сведен к иллюстрированию общих положений, так как при этом теряется его художественная действенность, ослабевает сила сатирического удара. Стендаль очень верно отметил: нельзя вызвать смех при помощи общих положений. Чтобы вызвать смех, говорил он, «нужны детали».

Фильм-памфлет режиссера Г. Ломидзе «Заокеанский репортер» (1961) задуман как беспощадное разоблачение продажности и лживости буржуазной прессы. В нем выразителен образ прислуживающего боссу робота, одновременно похожего и на современный усовершенствованный автомат и на злого духа из старинной сказки и как бы олицетворяющего собой жестокую бесчеловечность империалистического «государственного механизма», мрачную машинерию «большого бизнеса». В сложном и важном жанре памфлета наши мастера мультипликации работают, к сожалению, редко и мало.

Впрочем, и в мировой мультипликации в этом жанре создано не так уж много фильмов, заслуживающих внимания. На Международном кинофестивале в Загребе (1972) был удостоен первой премии фильм видного бельгийского режиссера-мультипликатора Рауля Сервэ «Операция Х-70». В нем рассказывается о применении могущественным агрессором особого газа, приводящего все живое в состояние оцепенения и сна. Художник изобразил самодовольных вояк похожими на гитлеровцев, только одеты они в «новейшие» противогазы с вращающимися масками. «Покорители мира» уже готовы торжествовать победу, но выясняется, что изобретенный ими газ вызывает непредвиденную мутацию — у отравленных вырастают крылья. Солдат — негр,

отказавшийся расстреливать крылатых и сорвавший с себя в знак протеста маску, также улетает к свободным. Памфлет в этом, несколько излишне «литературном» по строению сюжета, фильме приобретает очертания социально-сатирической фантастики, как в известном романе Рэя Бредбери «451° по Фаренгейту» и во многих других произведениях современных писателей-фантастов.

В фильме Поля Гримо «Алмаз», созданном по сценарию знаменитого французского поэта Жака Превера, высоко ценившего мультипликацию и активно сотрудничавшего с ее мастерами, почтенный джентельмен, прилетающий на экстравагантной формы вертолете в джунгли и «благородно» распространяющий среди местного населения зонтики, оказывается гнусным грабителем, похищающим бесценный бриллиант — святыню древнего племени. Это язвительный политический памфлет, разоблачающий варварство колониализма. Актуальная публицистичность характерна для студии Поля Гримо. Поставленный его учеником Жаном-Франсуа Лагиони фильм «Случайная бомба» (премия «Золотой пеликан» в Мамайе в 1970 г.) также несет в себе гневный протест против современного буржуазного общества. Случайно обнаруженная бомба — наследие войны — создает в городе чрезвычайную ситуацию. Такой сюжетный ход дает возможность высмеять буржуазную мораль и представления о смысле и ценностях жизни. Все покидают город,

Эльберт Туганов. «Талант»

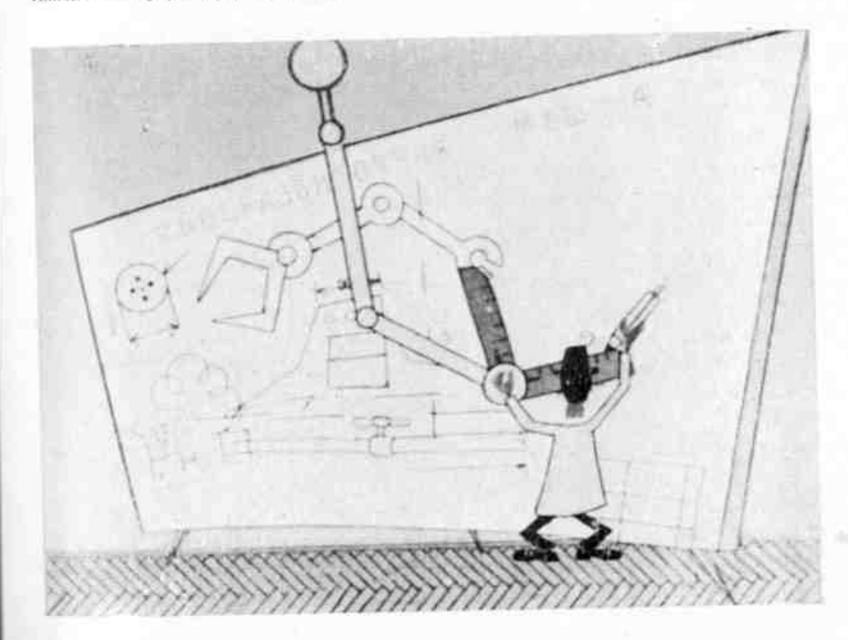


и лишь чудаковатый прохожий продолжает свой путь по опустевшим улицам. Безразличный к сокровищам банков, он расшвыривает по площадям и буквально пускает на ветер пухлые пачки банкнот. Глядящая издали с холма толпа, ослепленная жаждой наживы, бросается к деньгам и изгоняет его из города. Взрыв сметает с лица земли весь этот безумный мир со всеми его уродствами и страстями.

Радостным событием в жизни нашего мультипликационного кино явились яркие сатирические произведения, созданные республиканскими студиями. Среди них — украинский фильм «Золотое яичко» и фильм «Талант», выпущенный Таллинской киностудией. Обе эти картины превосходно сочетают актуальность современной темы с меткостью жизненных наблюдений, свежестью и самобытностью образного языка.

«Золотое яичко» (1963, режиссер И. Лазарчук, художник Е. Сивоконь) — драматически развернутая и «ожившая» на экране острая и злая карикатура на лжеученого. Герой ее — предприимчивый делец, подхалим и пролаза, занимающийся разрешением «проблемы яйцеразбивания». Свои изыскания он начинает с глубокомысленного рассмотрения «в историческом аспекте» всевозможных методов, применявшихся в этой области человечеством еще в глубокой древности. Затем, понимая, что век кибернетики требует более высокого технического оснащения, он конструирует машину-автомат, способную с

Ипполит Лазарчук. «Золотое яичко»



блистательным совершенством производить эту «сложную» манипуляцию. По-народному хлесток, сатирически язвителен заключительный эпизод фильма, изображающий защиту «проекта». Выйдя из повиновения, «умная машина» на глазах у изумленной публики неожиданно производит эксперимент над самим изобретателем. Так тема связи науки и жизни получает в этом веселом, изобретательном фильме сатирически яркое мультипликационное решение.

Фильм «Талант» (1963, режиссер Э. Туганов) затрагивает не менее важную и актуальную тему — роль семьи в воспитании ребенка, в формировании его способностей.

Сюжет фильма чрезвычайно прост: мальчик, родители которого вообразили, что он новый Карузо, бездарен в музыке, но неожиданно проявляет блестящий талант в области техники. Из обломков музыкальных инструментов он конструирует магнитофон. Каждый из пяти действующих в комедии кукольных персонажей: и сам ребенок, и дрожащая над ним, словно наседка, мать, и экзальтированная учительница музыки, и сменивший ее «гувернер», чрезвычайно мрачный, в больших роговых очках, похожий на дрессировщика,— все это обобщенные характеры, типы, имеющие, однако, и выразительные индивидуальные черты. Успех комедии, мастерство ее создателей говорят о том, каким богатством художественных возможностей обладает кукольная мультипликация. Ее образы могут быть разного характера и плана — от предельно обобщенных типов-символов, как, например, Победоносиков или Моментальников в «Бане» С. Юткевича и А. Карановича, и до образов, подобных персонажам фильма «Талант» или многим кукольным персонажам С. Образцова, несущим более индивидуализированную, хотя и иную по сравнению с возможностями человека-актера обобщенно-гиперболизированную характеристику.

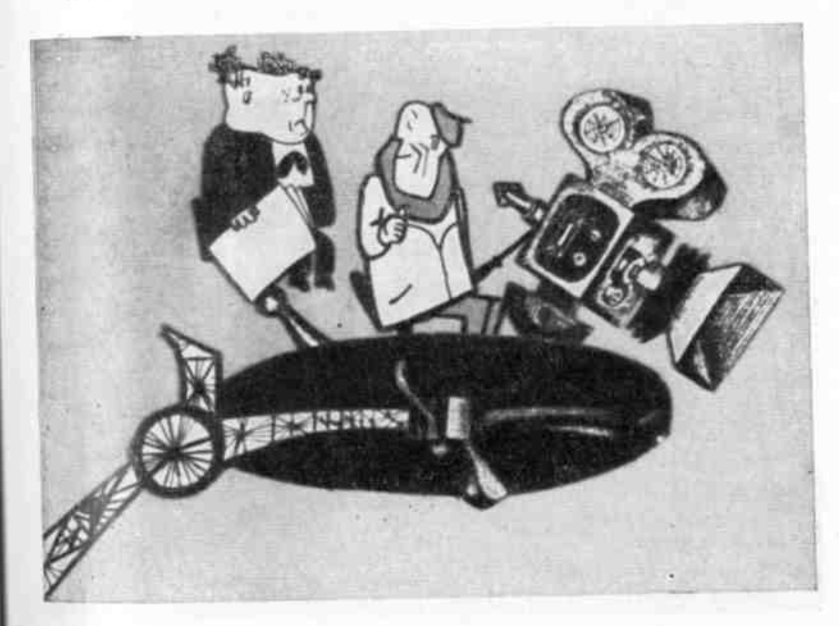
Мы уже говорили о том, какую важную роль почти в любом произведении сатирической мультипликации играют элементы пародийного переосмысления, преувеличения. Тем более вырастает значение самого жанра мультипликационной пародии, к которому игровое кино прибегает крайне редко и, как правило, его игнорирует. Здесь искусство рисованного и кукольного фильма, пожалуй, больше чем когда-либо чувствует себя в своей родной стихии. Берется ли тема «любовь и кино», как это сделано в превосходном рисованном югославском фильме того же названия, или история костюма за все века существования человечества, как у И. Попеску-Гопо, мультипликация, шаржируя детали и прибегая к иронически-контрастному сопоставлению, неизменно вызывает в зрительном зале бурный взрыв смеха.

Пародия действительно один из самых «взрывных» жанров мультипликационной сатиры. Она искусно находит щели между формой и содержанием, «взрывает» изнутри штампы, показывает, словно в «кривом зеркале», несоответствие замысла и воплощения. Используя на первый взгляд готовые стилистические принципы и композиционные

детали, она ставит их в совершенно новый смысловой и жанровый ряд, подчиняя своей, вполне определенной художественной цели. И часто ее удары метко бьют не только по ближней мишени — произведению, избранному объектом пародирования, но и по той действительности, отражением которой эта мишень является. Такова, например, уже упоминавшаяся пародия на абстракционизм и его поклонников — фильм Г. Козлова «Случай с художником».

Картина Ф. Хитрука «Фильм, фильм, фильм!» (1968) — пародия на то, «как делаются фильмы», остроумно раскрывающая «кухню» кинопроизводства. В ней режиссер сатирически прослеживает все фазы создания монументального «костюмного» кинозрелища — от первых мгновений зарождения замысла, когда причудливая седьмая муза поминутно покидает сценариста, и до съемочной площадки, где престарелый постановщик учит маленькую девочку прыгать. Многочисленные статисты массовки, переодетые в древних воинов и бояр, часами ждут в своих пышных одеяниях, пока вместо привезенного по ошибке льва появится необходимая по ходу действия корова. Обогащенный опытом работы в сатирической мультипликации, Хитрук необычайно свободен и экспрессивен в движении и рисунке. Он создает выразительные типы, и поистине все нелепости современного кинематографического творчества предстают «в кривом зеркале» пародии.

Федор Хитрук. «Фильм, фильм, фильм!»



Вскрывая фальшь, бессодержательность, комическую противоестественность или враждебную нам тенденциозность шаблонов в литературе, кино, театре, архитектуре, пародия смело пользуется крайними формами гиперболизации, сатирическим нагнетанием повторов, приемом оголения, доведения до абсурда мотивов, сюжетных поворотов и психологических посылок пародируемого произведения или целого жанра. Так, рисованная комедия «Шпионские страсти» (1967) очень смешно и всесторонне разоблачает штампы ходкого жанра детектива, буквально заполонившего страницы журналов, книг, экраны кинотеатров и сценические подмостки. Авторы этого фильма — режиссер Е. Гамбург и сценарист Л. Лагин — зло высмеяли детективные шаблоны не только западного, но и нашего искусства. Это своего рода сатирическая «энциклопедия» детектива, неистощимая по количеству выдумок и находок. Пародийно эффектно развернуты в стремительном мультипликационном движении тривиально трактуемый «конфликт» между личным и общественным, карикатурно сниженный мотив шаблонного «неунывающего» положительного героя, иронический апофеоз мгновенно перевоспитавшегося малолетнего разгильдяя и тунеядца.

В заключение этого раздела, посвященного сатирическим жанрам мультипликации, хочется подчеркнуть, что киношарж и плакат, памфлет и фельетон, эпиграмма и пародия все еще не нашли достойного

Ефим Гамбург. «Шпионские страсти»



места на наших экранах. Они должны стать боевыми актуальными жанрами без промаха бьющей мультипликационной сатиры. Очень важно найти колоритные запоминающиеся образы постоянных героев и своего рода мультипликационных конферансье, которые сделали бы многие из сатирических форм более оперативными и хлесткими. Традиционные комические персонажи могли бы выступать и в мультипликационном сатирическом киножурнале, несколько пробных выпусков которого подтверждают огромные перспективы трудного жанра мультипликационной публицистики.

Комическое и фантастическое. Сатирическое «пересоздание» реального, основанное на преувеличении, сгущении, заострении, соединяет сферы комического и фантастического, столь родственные природе рисованного и кукольного фильма, вводит мультипликацию в причудливый мир гротеска. Условность здесь словно возведена в квадрат, и все построено на сдвиге перспектив и планов, на иронически-пародийном переосмыслении привычных причинно-следственных связей, на трюк и контрастном сопоставлении необыкновенного с обыкновенным. Могучие средства гиперболы, иносказания, максимального сгущения красок подчинены одной задаче — созданию концентрированного гротескного образа, в который вложен глубокий обобщающий смысл. Именно таковы грандиозные по своим масштабам гротесковые обобщения «Путешествия Гулливера» Свифта, «Дон-Кихота» Сервантеса, «Гаргантюа и Пантагрюэля» Рабле, «Истории одного города» Салтыкова-Щедрина, сатирической драматургии Маяковского и Брехта. Гиперболизированная фантастика гротесково-условного плана — наиболее лаконичная и впечатляющая форма выражения того, что должно быть подвергнуто уничтожающему сатирическому анализу.

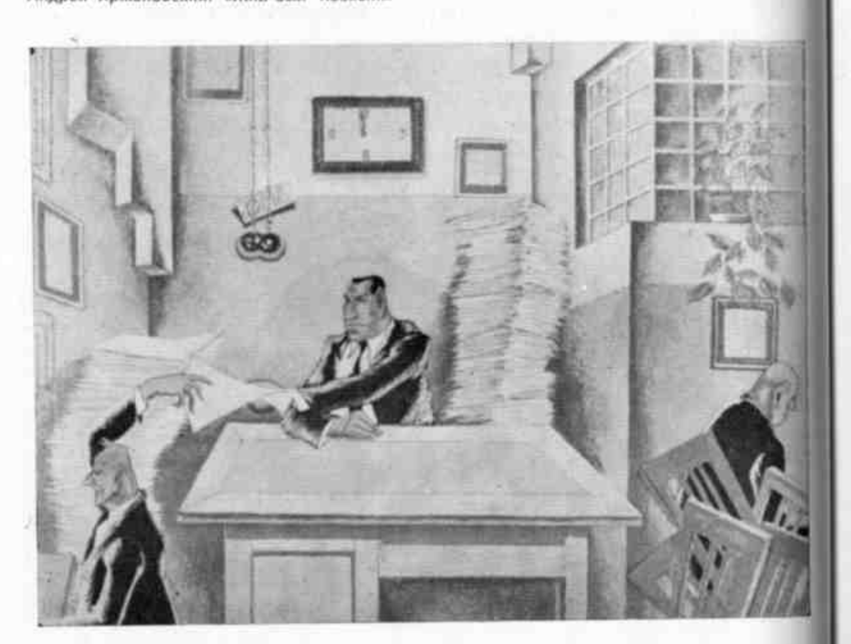
Гротеск необыкновенно многообразен и многокрасочен. Он охватывает самые различные противоречия действительности, использует самые различные приемы вымысла, условности и «остранения» — всевозможные трюки и столкновения реального и нереального, самые разнообразные градации комического—от фарсовой и до сатирически-трагедийной тональности.

Одно из широко применяемых фантастических «допущений», создающих гротесково-комедийный эффект,—условность обстоятельств. Именно на этом приеме построен оригинальный сатирический фильм режиссера А. Хржановского и сценариста Л. Лагина «Жил-был Козявин» (1966). Самая обычная, можно сказать, заурядная ситуация становится в нем объектом гротесково-гиперболического обыгрывания. С первых же кадров перед нами возникает угловатая, выполненная в подчеркнуто натуралистической манере фигура служащего, с добросовестностью и точностью автомата перекладывающего направляемые ему бумаги. Весь его облик и каждый жест убеждают нас в том, что это узколобый бюрократ, который не сделает ни одного шага без указаний и приказов. Про такого не скажешь, что он живет, скорее —

функционирует. Уходит, приходит, садится, ест — все «по звонку». Даже дышит он не иначе, как в строго установленном порядке.

И вот начальник дает ему самое элементарное поручение — позвать Сидорова, сказать ему, что приехал кассир. Направление указано, и Козявин с портфелем в руке торжественно отправляется искать Сидорова. «Главное — с курса не сбиться»,— твердит он. Авторы фильма, сатирически гиперболизируя ситуацию, доводят ее до абсурда, но именно в этой абсурдности лучше всего раскрывается, пародийно разоблачается характер героя фильма. Он движется с неизменной прямолинейностью, преодолевая на своем пути самые серьезные препятствия, шагает через стройплощадки, железобетонные плиты, бассейны. Наступает вечер, и он хватает и несет над головой, как факел, газовый светильник. Он проходит сквозь мощный трубопровод, выпрямляя его на своем пути. Заря нового дня застает его все в том же неукротимо прямолинейном движении. Его не могут остановить ни северная стужа, ни горы, ни пески пустыни. И любопытная деталь — навстречу ему движется точно такой же Козявин. Смешно показано в фильме, как в своем неизменном движении герой топчет встретившийся на пути скелет огромного доисторического животного, шагая, словно эквилибрист, по его хребту, разламывая позвонок за позвонком. Это не просто служака, бюрократ, автомат. Его

Андрей Хржановский. «Жил-был Козявин»

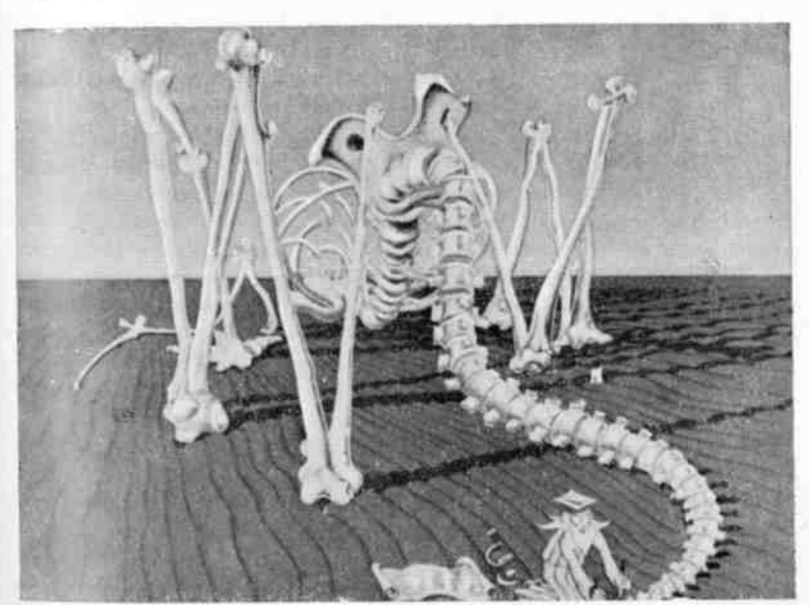


отличает огромное самоуважение к собственной несгибаемости. Словно монумент торжествующей, бездумной прямолинейности, стоит он на вершине утеса, и галстук его развевается, как флаг. Козявин стремительно огибает земной шар, и, так и не найдя Сидорова, возвращается в родное учреждение. Он вновь готов с той же энергией и старанием выполнить любое распоряжение начальника. Нагнетание условного, эффектное соединение сатиры и фантастики помогают создать яркий, запоминающийся, предельно обобщенный образ-тип. Действенным приемом, на котором строится гротескный образ, здесь оказывается «пространственный сдвиг». Но не менее эффектно путешествие сатирического героя во времени. Сюжетный мотив путешествия в будущее, как известно, использовал Маяковский в своих сатирических пьесах «Клоп» и «Баня».

Перенесение героев в иные эпохи — испытанный прием комедиографов. Изменение временнóй ситуации позволяет создать смешные «параллели», иронические сопоставления с современностью, выразительные комедийные намеки.

Благодаря переплетению реального и фантастического, пародируемого условно-исторического и современного возникают неожиданные, острогротесковые ситуации, в которых ярко раскрывается сатирический замысел фильма.

Андрей Хржановский. «Жил-был Козявин»



Именно так построена рисованная комедия В. и З. Брумберг по сценарию Я. Костюковского и М. Слободского «Машинка времени» (1967). Фильм начинается с серьезного, «сугубо научного», подкрепленного диаграммами и схемами сообщения об открытии специального микроприбора ТВ-1, который незаметно вкладывается в самые обычные предметы обихода и способен переносить людей во время, «оптимальное» для их моральных качеств. Так, подвыпивший хамоватый лоботряс, пристающий на улице к девушке и привыкший решать все жизненные проблемы с помощью кулака, мгновенно оказывается переселенным в каменный век. Графически лаконично, в сатирических зарисовках показано в фильме это время — сцена в «доисторической» столовой, час, когда молодежь «потянулась» на танцы и одетые в шкуру парни беззастенчиво тащат своих партнерш за волосы, эпизод суда, в котором «пещерные заседатели» вполне определенно выражают свое решение одними лишь жестами и междометиями. К сожалению, следующие эпизоды драматургически менее компактны, затянуты, в них меньше комедийной неожиданности и социальной точности характеристик, и это притупляет сатирическое жало картины.

Не только сказочно-басенная маска животного, но и любое художественно-обобщенное, гротесково гиперболическое изображение персонажа кукольного или рисованного фильма представляет собой образ-маску. Это условная фигура, имеющая постоянный, обозначенный несколькими подчеркнуто преувеличенными, запоминающимися деталями облик, призванная в мультфильме заменить человека-актера, выражающая определенный социальный тип, определенные черты характера. Интересная попытка определить своеобразие гротескного образа-маски рисованного «человечка» сделана в статье искусствоведа Н. Дмитриевой «Юмор парадоксов», опубликованной в журнале «Иностранная литература» (1973, № 6). Исследуя в этой связи творчество современных западных карикатуристов и природу комического, автор отмечает, что «общество, имеющее более или менее устойчивые представления о должном и недолжном, положительном и отрицательном, нормальном и ненормальном, нравственном и безнравственном, склонно к сатире... Когда же отстоявшиеся понятия должного утратили значение категорического императива и воспринимаются как бессодержательное общее место, а впереди видится лишь бесконечный ряд вопросительных знаков,— соответственно понижается значение целенаправленной сатиры, зато возрастают акции юмора как выявления несообразностей и странностей везде и всюду без исключения».

Справедливо обратив внимание на широко распространенный в современной карикатуре обобщенный образ «человечка», тонко подметив некоторые характерные особенности его эстетики и стилистики, Н. Дмитриева, думается, напрасно видит в нем только «универсального страдательного героя», носителя «нецеленаправленной», «тотальной» иронии, хотя и эти черты, несомненно, есть в творчестве западных

карикатуристов. Связи сатиры и юмора, взаимодействие конкретного и обобщенного в комическом, мне кажется, проявляются в таких образах значительно многообразнее и сложнее. И эта «универсальная» форма образа-маски — «человечек», определяющая на первый взгляд столь же универсальную стилистику и смысл, в зависимости от творческих устремлений, мировосприятия и социальных позиций художника способна нести разное содержание, выполнять совершенно различные эстетические функции. Так, например, «человечек» из фильмов И. Попеску-Гопо, внешне, казалось бы, вполне «вписывающийся» в рамки «общеевропейской» стилистики карикатуры или стилистики известных американских графиков Сола Стейнберга, Джеймса Тербера, на самом деле бесконечно далек от какой-либо «тотальной иронии» и олицетворяет, как уже отмечалось, ярко выраженное активное, оптимистически-творческое начало. Ведь гротеск может быть и глумливо-безысходным и жизнеутверждающим. Это в полной мере относится и к «эстетике рисованного человечка». И уж во всяком случае нельзя согласиться с тем, что «человечек» как образ-маска возник в современной западной карикатуре. Но, естественно, он получил небывалое ранее распространение с развитием «философской графики», кино (блистательный пример — маска Чарли) и особенно мультипликации. Искусство маски — одна из древнейших форм народного творчества. С ним связано зарождение игрового образного начала, происхождение театра, формирование символико-метафорической образности, имеющей такое огромное значение почти во всех видах искусства. В средневековых традиционных карнавальных празднествах, занимавших в течение целого тысячелетия важное место в жизни общества, художественная культура маски получила дальнейшее всестороннее развитие.

«Это сложнейший и многозначнейший мотив народной культуры»[103],— пишет блестящий исследователь творчества Рабле и комедийно-гротескового начала в фольклоре М. Бахтин.

Преемником и продолжателем этих плодотворных традиций народно-комедийной фантастики (принципы которой М. Бахтин определяет как «гротескный реализм»), широко и многопланово использующей емкую символико-метафорическую образность маски, является реалистическая мультипликация наших дней, которая, исследуя это баснословное богатство художественных средств, форм и мотивов, переосмысляя, перерабатывая и развивая их, получает возможность яркого отображения на мультэкране самых актуальных проблем современной жизни. Несоответствие, несообразность явления и идеала, обнажение сущности характера, выглядывающего из-под личины, искусственное совмещение несовместимого — вот что вскрывает гротеск, прибегая к образу-маске. Универсальный сатирический принцип пародии, карикатурно сдвигающей и гиперболизирующей привычные черты, «остраняющей» их и тем самым обостряющей их восприя-

тие, проявляется здесь с особой силой. Это большое мастерство, требующее ювелирной точности изображения при снайперской точности идейного прицела. Недаром А. В. Луначарский, анализируя художественный стиль щедринской сатиры, его мастерство в создании образа-маски, приходит к выводу, что «это одна из высших форм искусства»[104]. Та или иная степень неправдоподобия сюжета и изображения является одним из самых действенных средств выражения правды в этом крайне условном по своему образному строю творчестве. «На мой взгляд,— отмечает известный художник-карикатурист Борис Ефимов, — художник, идущий по пути... реалистического гротеска, находится на более верном пути, чем те, кто стремится к обязательному внешнему правдоподобию»[105].

Примером сюжетно-композиционного и изобразительного гротеска может служить фильм «Приключения барона Мюнхгаузена» (1967), несомненно, одна из лучших работ талантливого режиссера-мультипликатора А. Карановича и художника Л. Мильчина, поставленный по известному одноименному произведению немецкого писателя XVIII века Э. Распе.

Надо сказать, что это не первый фильм, посвященный «баснословным подвигам» знаменитого барона-враля. Еще в 1929 году режиссеры Д. Черкес и И. Иванов-Вано выпустили рисованный фильм,

Анатолий Каранович. «Приключения барона Мюнхгаузена»



в котором, «оживив» рисунки, стилистически близкие к иллюстрациям Г. Доре, представили на экране серию удивительных приключений Мюнхгаузена. Несмотря на высокую графическую культуру черно-белого рисунка и на выразительно переданный комизм ситуаций, картина из-за недостаточной драматургической цельности и глубины трактовки характера не стала в то время значительным событием в нашем киноискусстве[106]. Известен также интересный фильм чехословацкого режиссера К. Земана «Барон Мюнхгаузен» (1961) — полнометражная картина, построенная на трюковых съемках, оригинальном комбинировании игры живых актеров с мультипликацией и с довольно вольной интерпретацией сюжета: похождения неутомимого фантазера и искателя приключений завершаются в космосе.

Фильм «Приключения барона Мюнхгаузена» во многом принципиально отличается от этих картин-предшественниц. Прежде всего примечательно то, что это фильм кукольный, причем само изобразительное решение кукольного типажа, и особенно облик куклы-барона, говорит о высоком мастерстве художников-мультипликаторов, добившихся выразительности движений кукол, легкости, точности и лаконизма позы, «мимики», жеста, когда-то считавшихся доступными лишь персонажам рисованных фильмов.

Для того чтобы сделать эпизоды-приключения, на которых основан сюжет, более связанными, драматургию и стилистику фильма более цельной, авторы картины целиком перенесли похождения Мюнхгаузена в Россию. Фильм начинается с того, что барон, предъявив визу-письмо от прусского короля русскому царю, пересекает черную пунктирную линию границы, которая сама открывается перед ним, поднимаясь, как шлагбаум. Такая концентрация и определенность места действия не только помогает придать картине композиционную законченность, но и создает дополнительный пародийный эффект, с самого начала подчеркивая ощущение «развесистой клюквы», которым пронизаны рассказы вдохновенного лгуна. Снежные просторы, церковь, на которой повисла привязанная к кресту лошадь Мюнхгаузена, головы баб в платочках, высовывающиеся из окон, верстовые столбы дороги на Санкт-Петербург, стилизованные оттиски столичных газет, публикующих экстренные сенсационные сообщения о бесстрашном и находчивом бароне, — все это создает тонко пародируемую атмосферу, фон, на котором разворачиваются анекдотические «подвиги» Мюнхгаузена.

Особенно эффектна сцена приглашения барона ко двору. Здесь гротесковый стиль фильма, удачно передающий сатирическую манеру Э. Распе, не столько злой, сколько лукаво-ироничный, достигает своей вершины. Весь облик барона — длинный нос, торчащие брови и усы, его пародийно изысканные манеры — составляет резкий контраст с фигурой ленивого увальня-царя. Важно сойдя с трона, он, словно в полусне, раздувает сапогом самовар, потчуя чаем гостя, путает корону и самоварную крышку, в то время как барон, по пояс погрузив-

шись в бочонок с икрой и зачерпывая ее цветастой деревянной ложкой, весь в икринках, с упоением вкушает лакомство.

Военный эпизод — с экспрессивными рисованными кадрами, с карикатурными фигурками то сходящихся, то разбегающихся воинов, с пародийной жестикуляцией двух «стратегов» у карты и со знаменитым разведывательным полетом барона на ядре завершается удачной концовкой: на своем очень смешно и лихо гарцующем коне Мюнхгаузен, как истинный герой современного ковбойского фильма, с двумя неистово палящими пистолетами в руках, первым оказывается у стен вражеской крепости и вынуждает противника сдаться.

В картине нет ни путешествий барона на Луну, ни приключений на сырном острове, ни других удивительных и чудесных историй, о которых устами своего героя — беззастенчивого выдумщика и хвастуна — поведал нам Э. Распе. Всего этого фейерверка бесшабашной лжи, разумеется, не может объять ни один фильм. Но выразительность образов, точность движения убедительно говорят о возросшем мастерстве советской кукольной мультипликации, о глубоком понимании природы реалистического гротеска, открывающего перед кукольным кино разнообразные и неисчислимые творческие возможности.

Не менее разнообразно и остро используют гротеск и мастера рисованных фильмов.

Один из значительных сатирических образов советской графической мультипликации последних лет — образ «бумажного человека», созданный Ф. Хитруком в его фильме «Человек в рамке». Это яркий пример обобщенно-гротескового типа-маски. Трудно согласиться с мнением, что это «не характер. Даже не обозначение какой-то одной характерной человеческой черты. Это человеко-знак, обозначение человека, суммы каких-то представлений» [107]. Такое умозаключение исходит из непонимания природы гротеска. В том-то и сила фильма, что он раскрывает характер со своим содержанием, психологией, только перед нами типизация особого рода — обобщение гротескное. Это сатирическая маска человека, который возвел самосохранение и карьеризм в наивысшую степень, подчинил ему все свое гаденькое существование. Рамка, о которой он столь печется и которая по мере его продвижения по лестнице чиновного преуспеяния становится все внушительней и помпезней, выразительно олицетворяет его отъединенность от мира, его патологическое равнодушие к людям, его паническую боязнь живой жизни. Так же, как и бюрократ Победоносиков, он гарантирован от ошибок тем, что ничего не делает. Его анкета пестрит обозначениями: «не был», «не привлекался», «не... не... не...». Он умеет вовремя промолчать, зааплодировать. У него своя неумолимо железная «логика», своя тонко разработанная тактика отношения к важнейшим явлениям жизни: к начальству — искательно-подхалимское, но при этом сохраняется видимость собственного достоинства, к делу — бездушно-формальное, механически-процедурное, к челове-

ческому горю — безразлично-лицемерное и эгоистическое. У него своя манера держаться. Стендаль называл характером манеру человека отправляться за счастьем. И это очень меткое определение. Как же можно согласиться, что здесь нет характера? Нужны были традиции щедринского гротеска, нужен был чудовищный в своей сущности тип чеховского «человека в футляре» и гротесково емкая современная сатира Маяковского, чтобы мог, как продолжение традиций, появиться этот талантливый и острый фильм Федора Хитрука, помогающий заклеймить сатирическим бичом черты, бесконечно чуждые нашему обществу.

Авторы фильма находят меткие, лаконичные детали, строят драматургию смело и динамично — по внутреннему движению мысли. Здесь свои перипетии, свои фабульные повороты, вносящие новые штрихи в рисуемый «портрет». Минутная слабость — приглянулась смазливая секретарша. На одно мгновение голова символически выходит из рамки, и губы припадают к ее руке. Но рамка закачалась, и герой вовремя спохватился. Она снова приведена в порядок. Снова словно панцирь, ограждает его микромир от живого дыхания человеческих чувств и побуждений. Даже детский змей, веселый, пестрый, хвостатый, неожиданно влетающий в пределы рамки, точно дерзкая комета, в одно мгновение оказывается обрубленным со всех

Федор Хитрук. «Человек в рамке»



сторон, механически подогнанным под общий стандарт ведомственного конверта.

Но самым сильным, кульминационным в фильме является другой символ — символ человеческого горя, которое через анфиладу комнат и вереницу прогибающихся под его ударами дверей стучится в этот мир, огороженный позолоченной дубовой рамкой. Натуральная звукозапись тяжелых торопливых шагов, взволнованное человеческое дыхание, отчаянный крик о помощи дополняют впечатление. Все это совсем близко, рядом. В микрокадре рамки — минутное замешательство. Сыплются никому не нужные растормошенные вороха бумажек. Но непоправимое свершилось, шаги удаляются, и тогда медленно, хитро и трусливо высовывается из-за рамки глаз, осторожно поглядывая вдогонку ушедшему. Звучит траурный марш. Теперь снова можно заняться «процедурными вопросами», соблюсти проформу. Человек в рамке сочувственно протирает пенсне, посылает венок. Угроза вторжения треволнений жизни миновала. Печать величественной непроницаемости все больше ложится на этот лик, жесты и «мимика» становятся все требовательнее и самодовольнее. Рамка тоже становится все величественнее и массивнее. Наконец она замуровывает его, погребая «бумажного человека» под собственной тяжестью. И снова, как и вначале, тема жизни и света врывается в фильм. Веселая девочка прыгает на солнце, олицетворяя юность, счастье, силу простых человеческих чувств.

Как нередко бывает в гротеске, комическое в этом фильме сочетается с элементами высокого драматизма и трагедии. Фантастика и гипербола переплетаются с психологически емкими штрихами.

Первые в жизни фильмы

Воспитание без нравоучения. Анализируя те или иные принципиальные проблемы развития мультипликации, мы невольно обращались к фильмам, которые особенно дороги детям, живо затрагивают их интересы, рассчитаны на детское восприятие.

Продолжают свою жизнь на экране кино и телевидения замечательные детские фильмы прошлых лет — «Серая шейка» режиссеров Л. Амальрика и В. Полковникова, «Заколдованный мальчик» В. Полковникова и А. Снежко-Блоцкой, знаменитый фильм А. Птушко «Новый Гулливер», фильмы-сказки И. Иванова-Вано «Конек-Горбунок», «В некотором царстве», «По щучьему велению».

Не первый год огромной любовью зрителя пользуются фильмы талантливого режиссера-сказочника Л. Атаманова «Золотая антилопа» (по мотивам индийской сказки); «Снежная королева» и «Пастушка и трубочист» по Г.-Х. Андерсену, «Аленький цветочек» по С. Аксакову.

И это не удивительно. Волшебный мир сказки, кукол, «оживающих» игрушек, веселых и занимательных историй с рисованными человечками и басенными зверями — все это естественно включено в богатый и неисчерпаемый мир детской фантазии, причудливо сочетает на экране вымысел и реальность, в сущности, по тем же законам и принципам, по которым они соединяются в детской игре, представляющей собой мудрый и необходимый пролог «жизни взрослых».

В последнее время все больше становится произведений мультипликационного кино, адресованных взрослым. Мультипликация, как всякое искусство, не может полнокровно существовать и развиваться, не решая больших и острых «взрослых» проблем.

Но как бы ни совершенствовалось и ни развивалось творчество мастеров мультипликации в этом направлении, создание кинопроизведений для детей, конечно, всегда останется неотъемлемым и общественно важным делом этого искусства, столь близкого детскому восприятию уже по самой своей образной природе.

Мультфильмы обычно первые в жизни кинопроизведения, входящие в сознание ребенка; телевидение все чаще приковывает к ним внимание детей, и трудно переоценить ту роль, которую они могут сыграть в формировании эстетических вкусов, характера, жизненных представлений.

Большинство новых произведений детской кинематографии отмечено печатью творческих поисков режиссеров, сценаристов, художников.

Известная общественная деятельница, бельгийская коммунистка Изабелла Блюм в одной из своих статей отмечала, что «Федя Зайцев» и некоторые другие советские мультфильмы имели большой успех у бельгийских ребят и оказали на них благотворное воспитательное воздействие. Этот факт еще раз говорит о том, как важна и ответственна работа мультипликатора, создающего фильмы для детей, какое широкое, не всегда даже предвидимое по масштабам влияние она может иметь в своей дальнейшей экранной жизни.

Владимир Полковников. «Тараканище»



Мультипликатору, работающему над фильмом для детей, необходимо точно учитывать, на кого рассчитано и кому адресовано его творчество, хорошо знать возрастные особенности психологии и круг интересов детского зрителя, характерные особенности его эстетического восприятия.

Потому-то так важна и ценна для детей сказка, что она способна легко и естественно сочетать занимательность, динамику сюжетного развития с познавательностью, лукавый юмор с серьезным содержанием, фантастическое с реальным. Ярких и определенных по своим характерам героев она сталкивает в непримиримом конфликте, раскрывая в действии человеческие черты и качества, утверждая в драматической борьбе и соперничестве силу и обаяние положительных начал. Использование сказочных мотивов и персонажей открывает перед мультипликационным кино огромные, далеко еще не использованные возможности для увлекательного рассказа о современности.

Создать современную сказку — сложная творческая задача, о значении которой нашим писателям не уставал напоминать Горький.

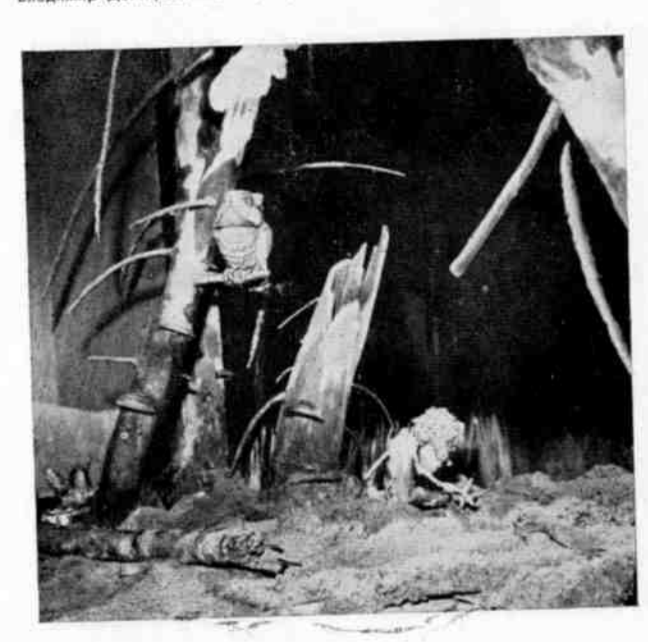
Лев Атаманов. «Пастушка и трубочист»



В послевоенные годы мастерами советской мультипликации были созданы такие оригинальные фильмы-сказки, как «Когда зажигаются елки» М. Пащенко, «Волшебный магазин» Л. Амальрика и В. Полковникова, «Петя и Красная шапочка» Е. Райковского и Б. Степанцева (сценарии всех этих фильмов принадлежат В. Сутееву), «Конец Черной топи» В. Дегтярева, «Чиполлино» Б. Дежкина по Дж. Родари, «Франтишек» В. Курчевского и другие. Опыт подтверждает, что поставить фильм-сказку не так-то просто даже в том случае, когда литературная первооснова обладает высокими художественными достоинствами.

Известно, что один из традиционных сказочных образов — образ самого сказочника, непринужденно вмешивающегося в повествование. Именно этот принцип использовали в своем фильме «Тараканище» его авторы — режиссер В. Полковников и сценарист В. Сутеев. Корней Чуковский, нерасторжимо связанный, в представлении читателей всех поколений, со своими героями, оказался действующим лицом сказки, естественным и отнюдь не безучастным комментатором ее событий. Этот образ, удачно выполненный графически художником-мультипликатором А. Петровым, исполнен особого обаяния и жизненной убедительности благодаря очень точной и интонационно выразительной игре актера Ю. Филимонова, превосходно имитирующего голос Чуковского.

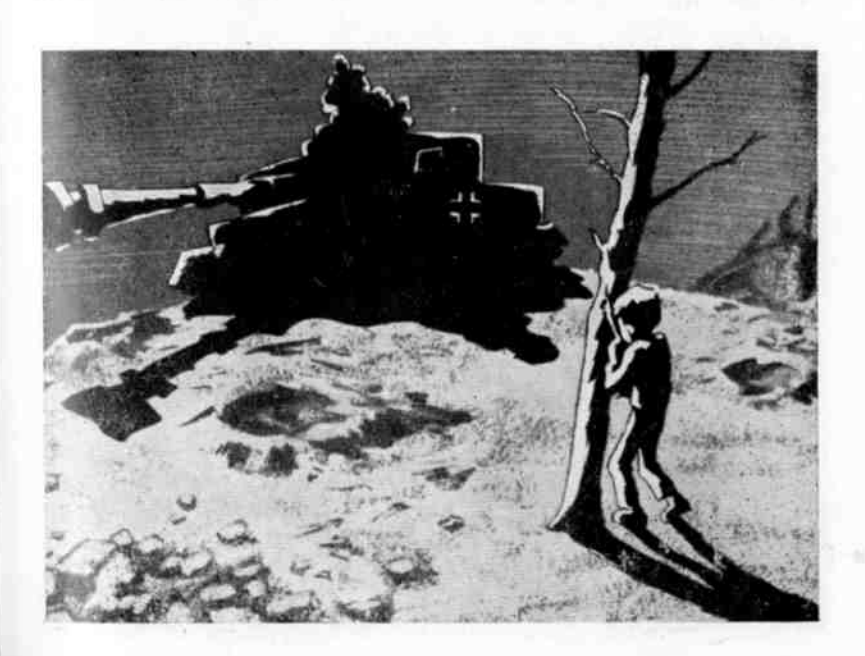
Владимир Дегтярев. «Конец Черной топи»



Драматургия сказки часто строится на столкновении двух противоборствующих сил. Это закономерно и естественно. Очень важно при этом, достаточно ли точно и полно характеризуются оба «лагеря», насколько жизненна, ненадуманна эта диалектика борьбы, каково идейное содержание подобного конфликта.

Изобретательно, с большой обстоятельностью сделан фильм «Сказка о старом кедре» (режиссер В. Дегтярев, сценарий Л. Зубковой). В нем оказалось возможным совместить мультипликацию с полными сказочной прелести натурными кадрами живой природы. Интересно выполнены куклы-головешки, изображающие войско генерала-огня, затевающего пожар в лесу, и посланцы старого кедра-великана, шишата-малышата, похожие на нахохлившихся птенцов. Хорошо найдены многие выразительные детали: грибы, снявшие шляпки и всласть умывающиеся под дождем, сухие ветки, предательски перебежавшие на сторону врага, наконец, сам генерал-огонь, притаившийся в дупле гнилого пня, похожего на шатер военачальника, и изнемогающий от немилосердно хлещущего ливня. Но плохо, что за всеми этими подробностями и перипетиями борьбы с лесным пожаром теряется, становится расплывчатой и невнятной главная мысль картины — идея торжества и необоримости творческих сил жизни, во имя которой, очевидно, и создавался фильм.

Борис Степанцев. «Скрипка пионера»



Фильм «Баранкин, будь человеком!» (режиссер А. Снежко-Блоцкая, художник И. Урманче, сценарий В. Медведева) был отмечен премией на Международном кинофестивале в Венеции (1963). Картина построена на органичном для мультипликации сопоставлении фантастического и реального, на традиционном, но безошибочно действенном приеме сказочных перевоплощений.

Особенно изобретательно показана в картине муравьиная война, невольными участниками которой становятся герои сказки. Фильм точно учитывает восприятие школьников, их представления и знания, убедительно разоблачает психологию лентяев. Как бы оттолкнувшись от фразы, вынесенной в заглавие картины, авторы ее развернули ход доказательств «от обратного» и показали, что значит не быть человеком.

Фильм этот стоит в ряду тех немногих, к сожалению, произведений, в которых поставлены вопросы психологии школьника.

Теме «трудного» ученика посвящен и оригинальный по изобразительному решению цветной кукольный фильм «Жизнь и страдания Ивана Семенова» (1964), созданный по мотивам популярной у школьников повести пермского писателя Л. Давыдычева драматургом А. Хмеликом и режиссерами и художниками В. Курчевским и Н. Серебряковым.

Иван Иванов-Вано. «Конек-Горбунок»



Юмор и ирония, начинающиеся уже, собственно, с самого названия фильма, подчеркнуты и заострены в нем двумя сопоставляющимися планами, в одном из которых дана действительность, в другом — представления школьника.

В фильме мы встречаемся с сухой, педантичной учительницей, не умеющей заинтересовать ученика и ставящей ему двойку, с пародийно осмысленными «мучениями» ученика Ивана Семенова, мечтающего «не ходить в школу».

Изобразительной находкой фильма является экзаменационная комиссия — за длинным столом педсовета, перед которым проходит Семенов, вместо учителей восседают традиционно школьные портреты русских писателей-классиков, укоризненно качающие головами. Другой удачный пародийный эпизод — иронические похороны успевшего состариться и умереть «мученика». Словом, остроумных находок в фильме немало, но они не нанизаны, к сожалению, на главную, сквозную мысль. Вот почему, хотя в заключение герой и меняет под влиянием товарищей свое отношение к учебе, «сверхзадача» картины оказывается несколько расплывчатой.

Жанры детской мультипликации многочисленны. Две крошечные новелки детского фильма «Шутки» (постановка Л. Атаманова, сценарий В. Сутеева) построены на забавных ситуациях. Одна из них рас-

Федор Хитрук. «Винни-Пух»



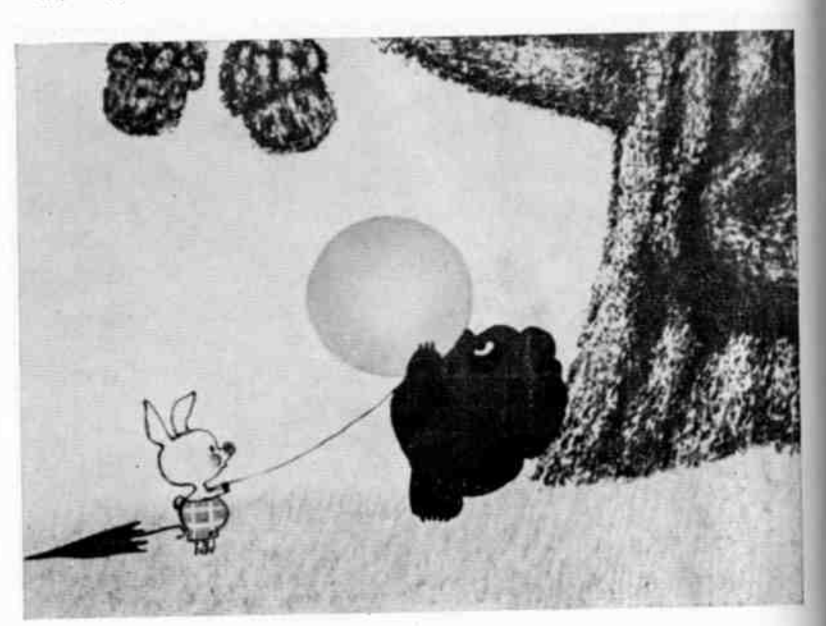
сказывает, например, как по-разному ведут себя вылупившиеся утенок и цыпленок. Казалось бы, какое содержание может нести этот в высшей степени непритязательный сюжет? Но зоркая наблюдательность и точность деталей делают эту живую сценку занимательной и остроумной.

В созданной в Киеве молодым режиссером А. Грачевой поэтической сказке «Медвежонок и тот, кто живет в речке», также предназначенной для маленьких, остроумно показано, как четвероногий герой преодолевает страх, перестает бояться собственного отражения в воде и, обменявшись с ним улыбкой, смело шагает через мост. На фестивале детских фильмов в Готвальдове в 1967 году эта картина была награждена призом «Золотая туфелька» за благородную пропаганду идей мира: кто пойдет с улыбкой — встретит улыбку.

В последнее время получил развитие жанр научно-популярного мультфильма, интересным образцом которого являются картины талантливого эстонского сценариста и режиссера Х. Парса, адресовавшего свои оригинальные кукольные «фильмы-исследования» юным зрителям: «Оператор Кыпс в стране грибов» и «Новые приключения оператора Кыпса».

Большие, еще не изведанные по-настоящему пути открывает перед детской мультипликацией область научной кинофантастики.

Федор Хитрук. «Винни-Пух»



Делает свои первые шаги очень важный и нужный в детской мультипликации жанр историко-революционного фильма, примером которого может служить картина режиссера В. Борджиловского «Орленок».

Мир детского мультфильма богат и разнообразен. Здесь прежде всего радует глубокое проникновение в творчество все новых крупных писателей-сказочников, умение найти сегодняшнее звучание и стилистически точное изобразительное решение для вещей сложных, многоплановых, требующих целых серий картин. Так, Федор Хитрук создал новеллы своего «Винни-Пуха» (по А. Миллну), Борис Степанцев осуществил в двух фильмах превосходную постановку сказки А. Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живет на крыше» и вслед за тем снял один из наиболее ярких и стилистически цельных, по-моему, своих фильмов — «Скрипка пионера». Роман Давыдов завершил многосерийный фильм «Маугли» по Р. Киплингу. Картины эти, совершенно разные по изобразительной манере, по режиссерскому почерку их создателей, в целом, несомненно, знаменуют собой важный этап творческой зрелости студии «Союзмультфильм» в мастерстве экранизации сказок, этап, за которым открываются новые возможности, видятся социально-гротесковые образы классики, произведения Гофмана, Гоголя, Салтыкова-Щедрина.

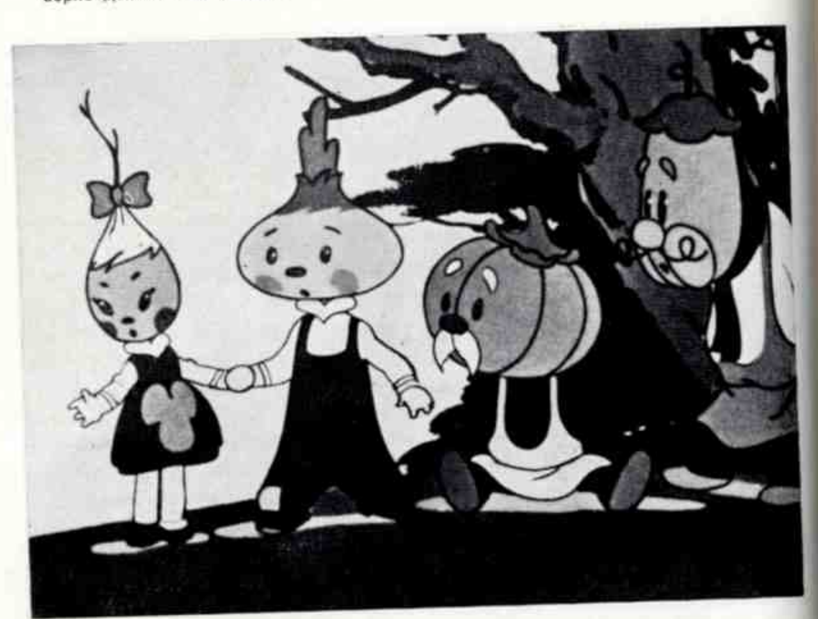
Владимир Полковников. «Хвосты»



В своем фильме Ф. Хитрук поражает нас иронической интонацией и исключительной, почти скульптурной четкостью графических образов (художники-постановщики В. Зуйков и Э. Назаров). Б. Степанцев — поэтичным изображением северного города, который подлинно сказочен и одновременно реален и представляет благодаря удивительной точности живописного вйдения самый подходящий фон для рассказа о преображающей мир детской фантазии. По-своему используя традиции Диснея, Р. Давыдов в большом сказочно-повествовательном полотне стремится к цельности характеров, к утверждению гуманистических идеалов, всепобеждающей силы человеческого разума.

Романтика явно господствует в последнее время в детской мультипликации. И это не трудно понять. Мультипликация — та же поэзия, и ее поэтические возможности поистине неисчерпаемы. Ясность и точность изобразительного языка отличают, например, кукольный фильм «Бабушкин зонтик», поставленный Львом Мильчиным. Ничем на первый взгляд не примечательный старомодный зонт старушки, уютно устроившейся с книжкой в руках на одной из скамеек парка, оживает, удирает от своей хозяйки и начинает «самостоятельную жизнь». Он попадает в бассейн, где вальсирует вместе с двумя лебедями и откуда его спасает маленький мальчик, словно отважный капитан, преодолевающий на своем пути все штормы и ураганы. И вот уже они по-

Борис Дежкин. «Чиполлино»

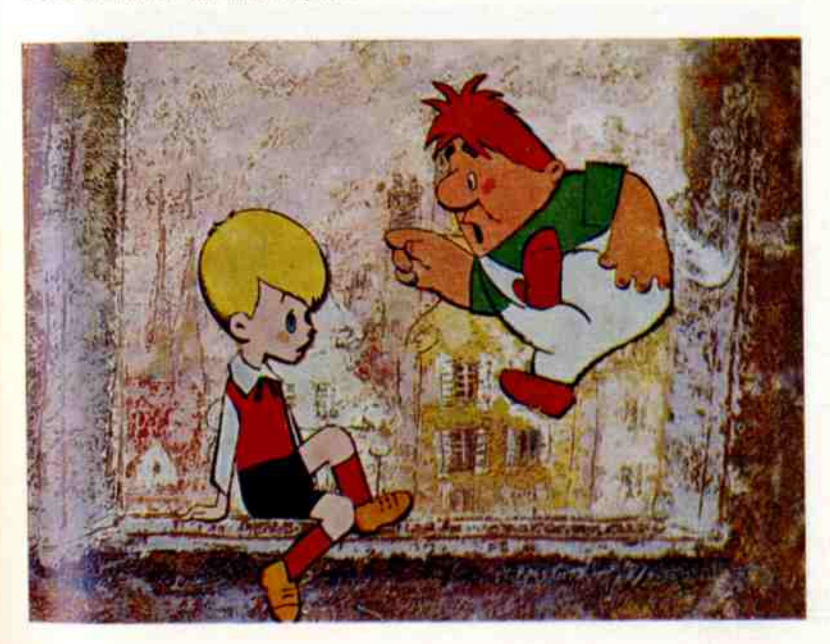


дружились — мальчик и зонт. Вместе совершают они прогулку по городу, с цирковой ловкостью балансируют на канатах строительных кранов, словно купол парашюта, мелькают в поднебесье. Надвигается гроза, льет дождь, а они торжественным, церемониальным маршем шагают по бульварам, и к ним пристраиваются все новые и новые игрушки, и уже целый веселый карнавал движется по аллеям. Как только хлынул дождь, мальчик вспомнил о старушке, сидящей в парке, он находит ее на той же скамейке, и бабушкин зонтик водворяется на прежнее место. Как будто ничего и не произошло. Но сколько неподдельной романтики в этой самостоятельности мальчишки, важно шагающего по городу с большущим зонтом над головой! Выразительность кукол, мастерство их мультипликационного «вождения» помогают соединить фантазию и реальность, передать в верно найденных деталях тонко подмеченные черты мальчишеской натуры.

При всем своеобразии режиссерского почерка и изобразительной стилистики эти фильмы объединяет то, что в них ярко разработаны характеры, что сама задача обобщенной психологической характеристики неизменно стоит в центре внимания художника.

Во всех этих фильмах нет никаких поучений, сентенций, нарочитой дидактичности. Но они поучительны в лучшем смысле, учат и воспитывают без назиданий всем своим образным художественным

Борис Степанцев. «Малыш и Карлсон»



строем. В них есть та тонкость вкуса, о которой можно говорить как о важной отличительной черте детской мультипликации.

Следы ремесленничества и штампа еще слишком часто дают себя знать в мультипликации. Ремесленные фильмы нередко точны по своей дидактической задаче. Однако они не способны обогатить духовный мир ребенка.

Дети, как известно, не любят снисходительно-сюсюкающего тона, нарочитого примитива. Любовь и доверие ребенка к книге, рисунку, фильму уже с самого раннего возраста основаны именно на том, что он стремится по-своему, в меру своих сил и возможностей осмыслить большие явления жизни, лучше понять действительность. И именно потому так досадно смотреть, например, изящный, но пустоватый фильм вроде «Королевы Зубной щетки».

Гибкость, подвижность фантазии — неотъемлемая черта детского восприятия. И, пожалуй, одним из самых больших достижений советского мультипликационного кино является то, что ныне, как никогда ранее, это замечательное его качество полнее используется для проникновения в психологию ребенка. А ведь проникнуть в психологию не так давно вообще считалось недоступным для этого вида кинематографии, главную сферу действия которого неизменно видели только в плакатно-лобовой дидактике и развлекательности. Правда, и

Владимир Дегтярев. «Кто сказал «мяу»?»



сегодня мы еще встречаемся с такими поверхностными, наивно-назидательными фильмами, как, например, «В стране невыученных уроков», где примитивизм мысли вполне гармонирует с примитивизмом художественного решения. Рисованный герой — мальчик лентяй и неряха — со своим спутником котом, отбросив прочь обтрепанные и забрызганные чернилами учебники, попадает в вымышленную страну, где он вынужден силою обстоятельств исправить свои ошибки — признать, что белые медведи живут не на юге, а на севере, что булки не растут на дереве, а корова является отнюдь не плотоядным, а травоядным животным, и далее в том же духе. Картина эта, к сожалению, ничего не прибавляет к уже известным образцам «школьного» мультфильма прошлых лет, как, например, «Остров ошибок» В. и З. Брумберг, бледным сколком которого она является. «Дежурный» набор мультштампов отдает явным неуважением к художественному вкусу и пытливой мысли детского зрителя.

С совершенно иной мерой требований к самому себе и своему творчеству встречаемся мы в одной из поэтически-обаятельных детских кинокартин — «Кто сказал «мяу»? (1962), созданной режиссером В. Дегтяревым по сценарию В. Сутеева. Сюжет ее предельно прост. Смешной и любознательный щенок, впервые услышав сквозь сон чье-то «мяу», отправляется искать нарушителя тишины. Со своими расспро-

Лев Мильчин. «Бабушкин зонтик»



сами он обращается к петуху, важно разгуливающему по двору, к пугливому мышонку, которого он встретил у его норки, к огромному цепному псу, ворчливо вылезающему из конуры. Но каждый раз выясняется, что это не они произнесли над его ухом смутившее его покой «мяу». Спасаясь от пчелы, диалог с которой привел к тому, что она больно ужалила его в нос, щенок попадает в пруд, где пристает все с тем же вопросом к толстой надутой лягушке и даже к проплывающей мимо рыбе. Наконец, уже закончив свою «экспедицию», он натыкается на свернувшегося клубком на окне котенка. После небольшой потасовки, исцарапанный, но умудренный опытом щенок с триумфом возвращается в свой угол. Теперь-то он знает, кто сказал «мяу».

Стремительный ритм действия, веселая неожиданность ситуаций придают этой остроумной мультипликационной миниатюре выразительность и законченность. Это своеобразное «философское» путешествие в поисках истины.

Подобные подлинно художественные произведения обращаются к богатой фантазии ребенка, к заложенному в нем поэтическому дарованию, пробуждают их, учат воспринимать в сопоставлении правду жизни и правду искусства. Опираясь на чуткое детское воображение, они развивают его, придают ему активность и целеустремленность. Особенности детской фантазии открывают поистине безграничные возможности перед мультипликацией, искусством, во всей художественной сути которого фантазия играет такую важную, первостепенную роль.

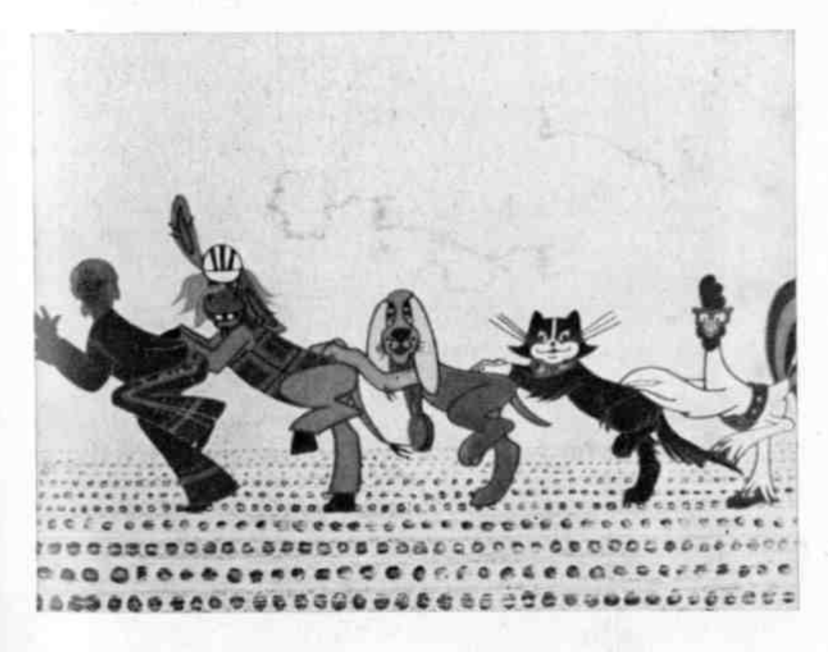
Вячеслав Котеночкин. «Ну, погоди!»



Мультипликация способна создавать яркие, запоминающиеся образы, нести благородные идеи, воспитывать вкусы, формировать жизненные представления и взгляды еще совсем юных зрителей. И тем обиднее, что далеко не всегда в фильмах даже известных наших мастеров эти возможности используются в полной мере.

Так, в выпущенной студией в 1969 году картине «Мы ищем Кляксу» В. Полковникова, режиссера интересного, вдумчивого, некогда поставившего один из прекрасных детских фильмов «Серая шейка», все содержание сведено к сопровождаемой серией трюков погоне. Авторы фильма словно поставили себе целью поразить зрителя «безграничностью» своего воображения. Самые непредвиденные, фантастические встречи ожидают героев на их пути. Здесь и Баба-Яга с филином, и огромная зубастая акула, и Робинзон с Пятницей, и причудливые, амебообразные тела обитателей иной планеты, и лев, готовый растерзать пришельцев, и, наконец, многоголовое, похожее на дракона чудище и сама Клякса, временами напоминающая паука, так стремительно и ловко движется она на своих многочисленных «ножках». Но, несмотря на все это нагромождение необычайного и страш-

Инесса Ковалевская. «Бременские музыканты»

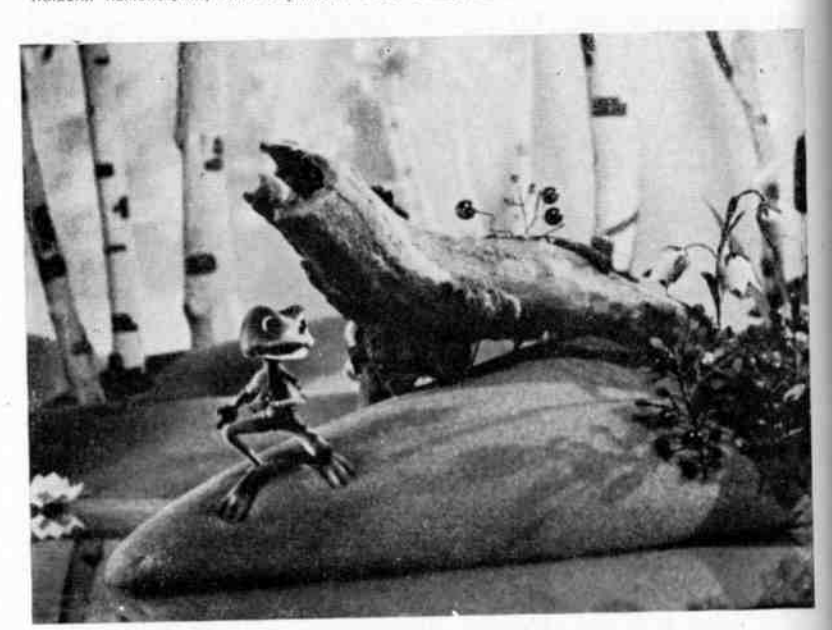


ного, фильм получился весьма средний, холодный, так как он лишен главного — большой идеи, объединяющей и направляющей действие. Надо ли доказывать, что фантазия ради фантазии, движение ради движения, сколь выразительны они бы ни были, не существуют как самостоятельные художественные величины.

Мультипликация по природе своей искусство концентрированной мысли, творчество ярких образных открытий. Даже самый старый, не раз использованный сказочный сюжет может в ней вдруг прозвучать по-новому, наполниться неожиданным содержанием, если он глубоко и по-своему осмыслен современным художником.

Так, интересно выступили режиссер В. Котеночкин и сценаристы Ф. Камов, А. Курляндский и А. Хайт в жанре многосерийного фильма-буффонады для детей «Ну, погоди!», где по-диснеевски изобретательные трюки сочетаются с четкой новеллистичностью нанизанных на занимательный сюжет эпизодов. Но дело не только в том, что в картине остроумно показано противоборство двух традиционных мультперсонажей — зайца и волка. У фильма есть своя острая актуальная «сверхзадача», несомненно имеющая воспитательное значение. Он развенчивает и высмеивает в самой ее основе ложную романтику хулиганства, дегероизирует фигуру ее носителя, который предстает перед зрителем в «сниженном», карикатурном виде.

Михаил Каменецкий, Иван Уфимцев. «Чьи в лесу шишки?»



И все же главные художественные открытия в детской мультипликации, думается, связаны сегодня с углубленной разработкой типов и коллизий, утверждающих мир больших человеческих ценностей.

Именно поэтому так принципиально близок миру мультипликации поэтичнейший игровой фильм замечательного французского мастера современной киносказки Альбера Ламорисса «Красный шар», в котором режиссер добился поразительного художественного эффекта, опираясь на пантомимически-метафорические образы условно-фантастического плана, чутко гармонирующие с тончайшими нюансами детской психологии. «Красный шар», — пишет Сергей Юткевич, — длится всего 34 минуты, однако он без преувеличения является одним из наиболее примечательных фильмов в истории киноискусства» [108].

Этот фильм, так же как и талантливые работы советских мультипликаторов, например, фильмы «Топтыжка» и «Каникулы Бонифация» Ф. Хитрука, «Варежка» Р. Качанова, «Чьи в лесу шишки?» М. Каменецкого и И. Уфимцева, наводит на мысль об исключительном значении для детской мультипликации современной романтики, активно утверждающей истины гуманизма — величие добра, верности, честности, смелости, социальной справедливости.

Авторитет доброты. Этими двумя словами мудрый советский педагог и писатель А. Макаренко определял принцип воспитания, прямо противоположный ложному «авторитету» резонерства, в сущности, глубоко формальному и потому мало действенному. Умение находить ключи к психологии ребенка, проникать в его внутренний мир, учить его сложной науке жизни, не декларируя, а искусно показывая большое в малом, обобщенное и значительное в, казалось бы, обычном, повседневном — вот высшее мастерство подлинного, чуткого художника.

Современные дети проявляют довольно обстоятельную осведомленность в окружающей их жизни, меткую наблюдательность, тонкое художественное чутье. На выставках детского рисунка и других видов художественного творчества детей мы нередко отмечаем тонкое чувство цвета, выразительность контурно-силуэтного абриса, динамическую непосредственность жеста, свежесть и необычность угла зрения.

Все это нельзя не учитывать художнику детского фильма. Ему особенно необходим сейчас более глубокий анализ эстетического восприятия детей разного возраста, знание тех многочисленных и многообразных сторон и проблем жизни, с которыми повседневно сталкивается его зритель. В опубликованных уже посмертно заметках о детской литературе Ф. Вигдоровой, талантливого прозаика и публициста, немало внимания уделившей проблемам воспитания и творчества для детей, есть такое важное, на мой взгляд, замечание: «Мне кажется, — пишет она, — если мы будем обходить или облегчать трудное в жиз-

ни наших героев, мы исказим эту жизнь, расскажем о ней неправдиво» [109].

Стандартные, лишенные оригинальности образы вряд ли могут оставить в сознании современного ребенка сколько-нибудь заметный след, воспламенить его фантазию, быть активным и действенным орудием художественного воспитания и, в лучшем случае, претендуют лишь на функцию десятиминутного развлечения весьма средней занятности.

Особенно близки, понятны и дороги детям образы животных. Мы уже говорили о том, как высоко ценили выдающиеся художники, мастера самых различных родов поэтического оружия, звериные образы, «звериные метафоры». Разумеется, образные маски животных никогда не уйдут из мультипликации, и особенно из мультипликации детской, точно так же, как и из басни, из кукольного театра,— они поселились здесь навсегда. Но совсем не безразлично, какое живое, реальное человеческое содержание они несут в фильме. Непосредственность детского восприятия, тот факт, что оно прежде всего сосредоточивает свое внимание на сюжете, движении, броскости персонажа, не дают художнику права создавать ярко раскрашенные фильмы-пустышки.

«Есть люди, которые делают дома. Я — человек, который делает игрушки» [110], — говорит о себе Джанни Родари. Как видим, подобный

Федор Хитрук. «Топтыжка»



взгляд не помешал писателю быть философски мудрым в своем творчестве. Таким образом, если даже рассматривать мультипликационную картину для маленьких зрителей как фильм-игрушку, то и тогда ее содержание имеет все основания быть столь же весомым, метким и современным, как и искусство этого замечательного итальянского сказочника, превосходно понимающего детей и всегда умеющего найти с ними общий язык без малейшего стремления подделаться под «примитивно детское». Даже само движение, как уже подчеркивалось, должно быть не «голо-динамичным», а наполненным смыслом, эмоционально выразительным. Нельзя согласиться с мнением, что «для ребенка первостепенный смысл произведения, главное содержание — в многообразии внешних проявлений мира. В этом — общечеловечность, важность содержания детского искусства» [111].

Это утверждение решительно опровергают многие талантливые рисованные и кукольные фильмы последних лет, предназначенные для детей. Достаточно, например, обратиться к интересным картинам «Топтыжка» и «Каникулы Бонифация» Ф. Хитрука. Его произведения, глубоко общечеловечные по содержанию, обладают тем «авторитетом доброты», который, являясь одновременно авторитетом художественным, становится верным ключом, открывающим двери в мир детского сознания, завоевывает внимание и доверие зрителя.

Федор Хитрук. «Каникулы Бонифация»



Оба фильма были высоко оценены на международных кинофестивалях: «Топтыжка» получил премию «Бронзовый лев» в Венеции (1964), а «Каникулы Бонифация» — первую премию, «Золотой пеликан», в Мамайе (1966).

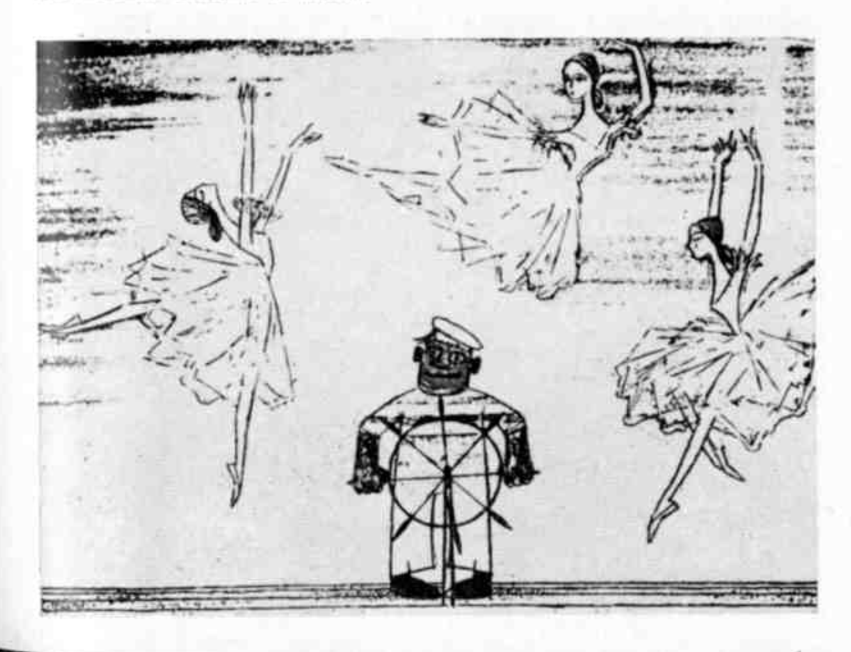
«Топтыжка» — это простая, незатейливая история о том, как познакомились и стали дружить совсем еще маленькие медвежонок и зайчонок. Непосредственность их дружеских чувств совершила чудо — помогла зайчонку спасти друга — упавшего в воду и чуть не утонувшего медвежонка. Более того, она разрушила все закоренелые традиции и препоны «лесной иерархии» и заставила строптивую медведицу-мать признать заячье семейство. Все это рассказано в фильме с неподдельной поэтичностью, тонким восприятием родной русской природы. Условно-сказочные пейзажи фильма так обобщенно реальны и дышат таким ярко выраженным национальным колоритом, так точно связаны всем своим строем с маленькими героями сказки, перед которыми огромный непознанный мир открывается впервые, что невольно вспоминаешь простые и мудрые слова М. Пришвина: «Тема о хороших людях, как чувство родины, в сущности, и есть содержание понятия «природа»[112]. В картине нет, конечно, прямого очеловечивания облика животных, но, какого бы возраста зритель ни смотрел эту очаровательную сказку, он совершенно ясно понимает, что это «тема о хороших людях», неразрывно связанная с чувством родины, с чувством природы. И хотя фильм прежде всего предназначен для самых маленьких зрителей, глубокая общечеловечность его содержания отнюдь не сведена к многообразию внешних проявлений мира. Она — в верно схваченной и лаконично переданной детской психологии его героев, в трогательной симпатичности их облика, мастерски выполненного в манере Евгения Чарушина, превосходного художника-анималиста, иллюстратора М. Пришвина, К. Чуковского, С. Маршака. Необычная в мультипликации бесконтурность рисунка создает ощущение почти осязаемой пушистости персонажей, разговаривающих на своем условном зверином «языке», понятном зрителю благодаря четкости сюжета, выразительности движения и «мимики» персонажей.

Теме «добрых чувств», в сущности, посвящена и вторая детская картина Ф. Хитрука «Каникулы Бонифация», поставленная по сказке чехословацкого писателя Милоша Мацоурека. Но стилистика фильма совершенно иная. Она подсказана сюжетом сказки, местом ее действия, характером самого героя — льва Бонифация, его профессией циркового артиста. В мультипликационно стилизованную и остроумно пародируемую обстановку цирка зритель попадает с первых же кадров фильма. Перед нами извечные, традиционные атрибуты этого искусства — оркестр, в самозабвении исторгающий из инструментов бравурный марш, цирковая стихия которого блестяще подчеркнута композитором М. Вайнбергом, элегантная наездница, гарцующие лошади всех мастей, цирковой силач, не знающий невозможного,

некоронованные короли арены — клоуны и, наконец, публика, многоликая и неистовая, жаждущая чудесного и неожиданного. Но гвоздь программы, любимец публики, главное чудо цирка — лев-акробат, жонглер, эквилибрист, про которого сам директор — традиционно-стилизованная фигура в цилиндре и фраке, с баками, пиками усов и неизменной сигарой во рту — торжественно говорит: «Бонифаций — это талант». В него впиваются сотни глаз, ему аплодируют сотни рук, и в изумлении открываются рты, когда он балансирует с шестом на канате. Прыжок в горящий обруч — и кадр застывает, превращаясь в цирковую афишу, возвещающую о новом увлекательном аттракционе.

Если бы творчество мультипликатора заключалось лишь в изобретении трюков, если бы эффектность движения, его экспрессивность были бы самоцелью этого искусства, сводящего все свои задачи лишь к развлекательности, фильм на этом надо было бы кончать. Но для Ф. Хитрука это лишь начало картины, ее зачин, первое знакомство с героем. Теперь мы узнаем самое главное, открывающее тайну его характера, — этот необычный, сказочный лев Бонифаций, оказывается, непосредствен, как ребенок, и мил, он удивляется, когда узнает, что в зале нет детей и что они разъехались на каникулы. Каникулы? У него в жизни никогда не было каникул, этого веселого праздника, связанного со свободой, романтикой, новыми впечатлениями, пахнущего

Лев Атаманов. «Балерина на корабле»



детством, обещающего встречу с родными. И вот совершается невероятное — ведь в сказке все возможно — цирковой лев уезжает на каникулы в далекую Африку, в гости к своей старенькой бабушке. Как настоящий артист, романтик, он мечтает не только отдохнуть от трудных будней цирка, но и поймать в родных краях детства золотую рыбку.

Замечательно показано само путешествие Бонифация из стилизованного европейского городка с остроконечными крышами домов в старинном гротесково-пародийно изображенном поезде, а затем на маленьком кургузом пароходике по сказочно-условному бутафорскому морю к африканским берегам с кактусами, бананами, цветущими деревьями, с домиком, где живет комичная старушка-львица, подслеповатая и добродушно трогательная, как все бабушки, в своих напяленных на кончик носа очках, любовно вяжущая своему внуку свитер. Здесь играет каждая точно найденная деталь: и привезенный бабушке в подарок зонт, и новый купальный костюм, в котором Бонифаций выходит на берег озера, и то, как он по-ребячьи восторженно бежит за бабочкой.

Но решающее кульминационно-сюжетное значение для всего фильма имеет встреча Бонифация с детьми. Сначала с одной испугавшейся девочкой, потом с другими, заметившими, что лев-жонглер

Борис Дежкин. «Матч-реванш»



добродушен, приветлив и вовсе не страшен. Число детей все растет по мере того, как он забавляет их своими фокусами, они бегают за ним, окружают его и теперь уже неотступно сопровождают с утра до вечера, радуясь его неистощимо изобретательному искусству, аплодируя и требуя, чтоб он выступил еще и еще.

Можно упрекнуть художника в том, что он не нашел выразительного облика для этих маленьких детских фигурок, изобразил их слишком однотипно — грибообразная голова, широкий разрез рта, блестящие на черном фоне точечки глаз. Зато сам Бонифаций в полосатом купальнике, с нарядным нимбом своей львиной гривы поистине бесподобен, артистически элегантен и обаятелен.

Незаметно пролетели каникулы, снова появился маленький игрушечный пароходик, на который чуть было не опоздал облаченный в новый свитер Бонифаций. Мечта его детства — поймать золотую рыбку — померкла, отступила на второй план. Но в этом как раз и заложена «вся соль» этого доброго, мудрого фильма. Главное в жизни — не знающее каникул служение людям. Вот идеал подлинного художника, цель, перед которой кажется мелкой и ничтожной всякая другая мечта. Вот почему, когда золотая рыбка сама неожиданно оказалась в его руках, он по собственной воле выпустил ее в море, как последний привет родным берегам.

Федор Хитрук. «Каникулы Бонифация»



Бонифаций — цельный, глубокий характер, он подлинно мультипликационен, сказочен и в то же время волнующе правдив.

Детские картины Ф. Хитрука, как и другие талантливые мультфильмы последних лет, убедительно доказывают, что время сугубо развлекательной мультипликации, которой отдали такую непомерную дань Дисней и его подражатели, отходит в прошлое и в детском кино, уступая место ювелирно точной, лаконично-емкой психологической характеристике. Впрочем, и сам Дисней хорошо понимал, как важен для сказочника «авторитет доброты», и все лучшее, что он сделал, в той или иной мере отмечено стремлением помножить мастерство кинотрюка на своеобразие мультипликационных мотивировок-характеристик. Трюк, безусловно, навсегда останется в арсенале мультипликации и будет неизменно служить ей, как он служит Ф. Хитруку и другим мастерам-мультипликаторам в их принципиально новаторских, пронизанных глубоким уважением к детскому зрителю фильмах. Но главное — умение через трюк, стилизацию, условно-сказочную, наполненную поэтической фантастикой образность показать подлинную жизнь, раскрыть ее серьезные, достойные размышлений проблемы, утвердить моральный авторитет доброты, сердечной щедрости, красоты, отзывчивости и других высших духовных ценностей гуманизма. И в этом нет ничего абстрактного, отвлеченного от наших повседневных дел и забот, ибо именно в этих качествах конкретно проявляет себя человеческая личность, в них заложено то, что, став нормой человеческого общения в новом обществе, реально помогает его движению в будущее.

Направления поисков

Многообразие самобытных стилей. «Сейчас наша мультипликация — это не единый, серый фронт однообразного мультделанья. Это ряд течений, из которых каждое имеет право на будущее...» [113]. Не в первый раз приходится мне обращаться к словам Г. Рошаля, сказанным им более тридцати пяти лет назад, в один из поворотных моментов в истории нашей мультипликации. Сегодня их можно повторить с неизмеримо большим основанием. «Фронт» мультискусства стал, как никогда ранее, богат и многообразен. Появилось немало талантливых мастеров со своими индивидуально-неповторимым лицом, самобытным творческим стилем.

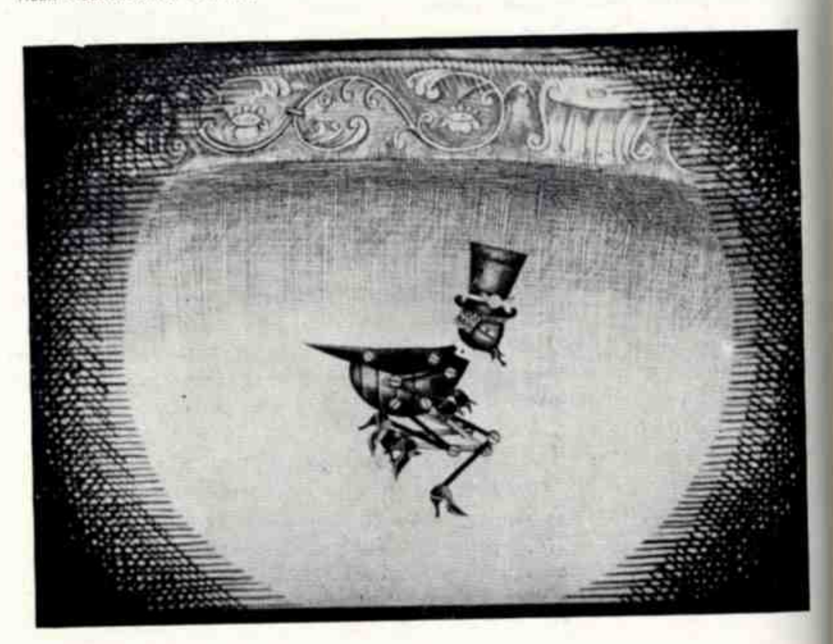
Наша мультипликация сегодня смело вторгается в мир тем и образов выдающихся поэтов и писателей. И, может быть, наиболее убедительный пример этого — утверждение на мультэкране поэзии и драматургии В. Маяковского. Мультипликация устанавливает более тесные связи с мировой детской литературой (Андерсен, братья Гримм, Киплинг, Сюсс, Мацоурек, Линдгрен, Милн и т. д.), использует сказки и сатирические миниатюры многих стран и народов.

Более емким по содержанию и эмоционально выразительным стал рисованный фильм. Ярким подтверждением этого является творчество Ф. Хитрука, о двух картинах которого только что шла речь. В его фильмах с особой силой проявились черты, свойственные сегод-

ня нашей мультипликации: острое чувство современности, глубокая человечность в выборе и решении темы, стремление большие, социально значимые проблемы выразить в предельно простой, лаконичной форме. Но рядом с этими главными, определяющими эстетическими моментами есть и стилистическая самобытность манеры, свой собственный, «хитруковский» режиссерский почерк. Он сказывается и в удивительной психологической точности «одушевления», очевидно, выработанной Ф. Хитруком в течение многих лет, когда он был еще художником-мультипликатором, и в особом сочетании юмористической или сатирической характеристики с метко схваченной бытовой деталью, и в умении тонко использовать обычно сложную у него звуко-цветовую партитуру фильма, с помощью которой он добивается более сильного эмоционального воздействия.

Все это явственно видно даже в самой маленькой его картине (продолжительностью около минуты), «Отелло-67», сделанной по заказу Всемирной выставки в Монреале. Здесь Хитрук остроумно сопоставляет пародийно ускоренный ритм превращенной в кинокомикс трагедии Шекспира с «механизированным» равнодушием оболваненного буржуазной «массовой культурой» зрителя, беспрекословно довольствующегося услужливо преподнесенным ему суррогатом. Этот зритель «деловит» — он не любит терять ни денег, ни времени. Сидя

Иван Иванов-Вано. «Левша»



в автомобиле, просматривает он за считанные мгновения «облегченный» вариант творения великого классика на экране специального придорожного демонстрационного утройства с прорезью для монеты в правом углу. И с тем же неизменным безразличием он продолжает свой обычный путь после того, как экран автомата погас.

В области рисованной мультипликации мы можем различить все более определенно дающие себя знать жанрово-стилистические русла сатирического, романтического, научно-популярного фильма. Разумеется, невозможно перечислить все стилистические направления, в которых разворачиваются творческие поиски наших режиссеров.

Многое в своеобразии творчества мультипликатора связано с избранным им жанром, излюбленным кругом тем и героев. Так, Л. Атаманов, признанный мастер фильма-сказки, в последнее время в картинах «Букет», «Скамейка», «Это в наших силах», двух фильмах киносборника «Калейдоскоп» и в оригинальном по теме и изобразительному языку фильме «Балерина на корабле» вступил в совершенно новый период творчества, сосредоточил внимание на острых и метких социальных зарисовках и характеристиках, лаконичных и броских по рисунку и повороту темы.

Особое жанрово-стилистическое направление в рисованной мультипликации представляет и творчество Б. Дежкина, блестящего масте-

Иван Иванов-Вано. «Левша»



ра экспрессивного движения и трюка, используемых главным образом в оригинальном жанре спортивного мультфильма. Он тонкий знаток мультипликационной пантомимы, влюбленный в спорт и превосходно понимающий выразительные возможности спортивного драматизма. Недаром такой популярностью пользуется его фильм «Шайбу! Шайбу!», отмеченный специальным кубком на Международном фестивале спортивных фильмов в Кортина д'Ампеццо. Своего рода продолжение этой картины — фильм Б. Дежкина «Матч-реванш», выдержанный в традициях насыщенного трюками и динамикой спортивного репортажа.

Все интереснее и разнообразнее развивается в последнее время кукольная мультипликация.

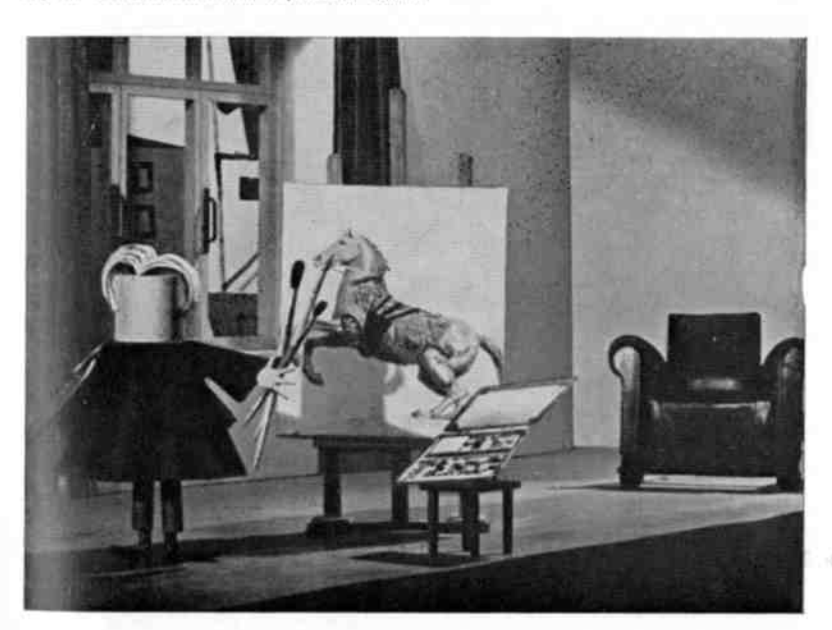
К числу оригинальных картин, в которых применена техника плоской марионетки, можно отнести фильм «Левша» (1964), поставленный одним из известных наших режиссеров-мультипликаторов И. Ивановым-Вано и молодыми художниками А. Тюриным, А. Курицыным, М. Соколовой по мотивам одноименной повести Н. С. Лескова. Блестяще использованы в нем традиции русского народного лубка, национального орнамента, игрушки, гравюры начала прошлого века. Привлечение этого богатейшего изобразительного материала для мультипликационного воплощения знаменитого лесковского сказа — счастливая творческая находка, во многом определившая художественное «лицо» фильма, его успех у зрителя. Лаконичные, обобщенно-стилизованные пейзажи, выразительные сатирические портреты российских императоров (сентиментально-жеманного Александра I и жестокого и высокомерного Николая I, наделенного символом тупого солдафонства — барабаном), атмосфера чопорной Англии, колоритная фигура бравого донского казака Платова и, конечно, столь трудно достижимый в мультипликации психологически емкий и многоплановый при всей своей эпической цельности образ самого Левши — все это создает богатый, сказочно-фантастический мир, в котором в то же время метко и исторически верно схвачен дух эпохи. Решить эти сложные творческие задачи помогло умелое сочетание плоской шарнирной марионетки с графикой, гармоническое слияние лесковского текста, который читает артист Д. Журавлев, с изображением. Интересно и колористическое решение фильма. В каждом эпизоде своя особая цветовая доминанта: воздушно-пастельная, а затем темнеющая в сценах с Александром I, цвета военных мундиров в эпизодах с царем Николаем, черно-белая в заключительных трагедийных кадрах картины, изображающих безумные галлюцинации и смерть Левши.

Стилистические поиски, связанные с созданием этого фильма, несомненно, могут и должны быть продолжены и развиты. Активное использование традиционных мотивов русской народной графики,

Иван Иванов-Вано, «Левша»



Сергей Юткевич, Анатолий Каранович, «Баня»



стилистики национального орнамента, утвари, игрушек для решения тем и сюжетов из отечественной истории, прочтенной глазами современного художника, открывает перед мультипликаторами богатейшие творческие возможности.

Следует отметить, что старейшина нашей мультипликации И. Иванов-Вано, создававший и ранее яркие фильмы, в последнее время вступил в едва ли не самый значительный период своего творчества.

Его талантливый фильм «Сеча при Керженце», награжденный главным призом на Международном фестивале в Загребе (1972), подтверждает это со всей очевидностью. Русская музыкальная классика и народное искусство образуют в его картинах взаимообогащающий синтез. Если в фильме «Времена года» (1969) режиссер стремится найти изобразительный эквивалент музыке П. Чайковского, создавая поэтические пейзажи из кружев, национального орнамента, ярких красок ярмарочной карусели, то в «Сече при Керженце» (картина поставлена в 1972 году совместно с режиссером Ю. Норштейном) иной ритмический строй и колористическое решение. Они подсказаны и использованными здесь фрагментами из оперы Н. Римского-Корсакова «Сказание о невидимом граде Китеже» и, конечно, самой темой фильма, рассказывающего о борьбе русского народа с иноземными захватчиками. Изобразительная основа здесь также совершенно другая — старинная русская живопись — фрески, миниатюры, иконы. Введенные в фильм в дополнение к ним мотивы древнерусского прикладного искусства, орнамента, резьбы и зодчества помогли создать удивительно целостный стилистически мир, исторически верный и в то же время существующий и символически обобщенно.

Уже с первых же кадров фильм поражает своей напряженной экспрессией. Скупые, точно найденные детали. Панорама древнего города, отраженного в воде, словно возникающего на наших глазах из предания в голубоватой сказочной дымке. Тревожно, призывно звонит колокол. На берегу — перевернутые лодки. Воин ведет под уздцы лошадь. Брошены без дела плуг и топор. В горнице качается пустая люлька и догорает свеча. Ратники прощаются с женами и матерями. Так несколькими скупыми деталями воссоздана обстановка. Выразительная и броская живописная манера, в которой художник говорит языком символов и метафор, позволяет передать и стелющийся по полю туман и густые темные силуэты облаков, скрывающих приближающегося противника — татарские полчища.

Но, может быть, самое поразительное в фильме — это то, как изображена на экране сама битва. Благодаря высокому мастерству монтажа стопкадров и «одушевления» фигуры, выхваченные из древнерусских фресок и икон — искусства, казалось бы, совершенно иного по своей природе и принципиально статичного—приобрели стремительный динамизм, органично вошли в новое художественное целое. Гар-

мония изобразительного и музыкального начал, полный отказ от какой бы то ни было иллюстративности в их соподчинении подчеркивают это впечатление законченности.

В изображении битвы все кинематографично, все построено на точном монтаже, остром сопоставлении кадров, передающих сначала атмосферу грозного противостояния, а затем ожесточенного сражения. Князь, стоящий у заграждения с дружиной. Мчащееся татарское полчище. Развевающиеся знамена, мечи русских воевод и ратников. Взмахи кривых татарских сабель. Смешавшиеся в схватке ряды, вздыбленные кони, врезавшиеся в самую гущу рубящихся. Натянутая тетива луков, летящие стрелы, падающие тела убитых — так создается экспрессивная, многокрасочная картина сечи. Мы видим лицо князя, неколебимо стоящую дружину воинов и затем общий план поля битвы — отступающее татарское войско.

В мультипликации редко приходится говорить о мастерстве самой съемки. Но в «Сече при Керженце» умело использованы разнообразные оптические приемы, значительно усиливающие эмоционально-поэтическое воздействие фильма, помогающие сделать более выразительным и динамичным романтико-живописный строй картины, в которой фантастика народной легенды гармонично сочетается с героико-патриотической темой. Будто омытая солнцем, высветляется

Иван Иванов-Вано и Юрий Норштейн. «Сеча при Керженце»



величественная фигура жены князя, цвета и краски словно становятся подвижными, переливчатыми и оживают. Из воды, подобно воплощенной легенде, вновь возникает сказочный древнерусский город. Снова руки плотников берутся за топоры и тешут бревна для изб и лодок, землепашец шагает с сохой, которую тащит лошадь. Босые ноги идут по вспаханной земле, в ее борозды падают первые зерна. Молот стучит по наковальне. Руки разламывают краюху хлеба. Играют дети в свои игры, мирно трудятся горожане. За всем этим стоит русское войско. И снова в высвечивающемся кадре скачут на деревянных лошадках мальчишки. Так кончается этот фильм, прославляющий жизнь, ее творческое начало, мужество и трудолюбие народа как высшие ценности на земле.

Картина построена так, что, оживляя древние образы, воскрешая предание, рассказывая о войне, она утверждает мир. Вот почему основанная на сюжете и изобразительном материале, столь древнем и далеком, она звучит как произведение актуальное, пронизанное современным строем идей и чувств. И оттого, что за ними стоит история, традиции национального искусства, классическая музыка, они становятся еще ярче и значительней.

Особое место занимает в кукольной мультипликации работа А. Карановича, сорежиссера фильма «Баня», постановщика «Приключений барона Мюнхаузена», «Комедианта» и «Отважного Робина Гуда», талантливого мастера широкого творческого диапазона.

Неповторимо оригинально творческое лицо и «принципиально» детского режиссера и художника В. Дегтярева — автора таких поэтичных кукольных картин, как «Конец Черной топи» (1960), «Сказка о старом кедре» (1963), «Кто сказал «мяу»?», получившей в 1963 году премию в Аннеси как лучший фильм года.

«Баня» В. Маяковского на экране. Гиперболизм и масштабность образов Маяковского, стремительный полет творческой фантазии, излюбленное контрастное сопоставление поэтически условного и фактически достоверного, гротескность сатирических персонажей поэта — все это необычайно близко и родственно художественным особенностям мультипликации.

Кинематографическое прочтение Маяковского — дело чрезвычайно трудное, и то, что уже создало наше кино, — лишь первые шаги в увлекательнейшем мире его поэтической фантазии. Вот почему исключительно важной представляется нам работа над киновоплощением крупных, оригинальных произведений поэта, и прежде всего его пьес.

Фильм «Баня» (1962, режиссеры-постановщики С. Юткевич и А. Каранович, композитор Р. Щедрин) — большое принципиальное явление в области мультипликационного кино.

В руках советских кинематографистов «художества кисть», о могучей очищающей силе которой говорил Маяковский, метко бьет по бюрократическим пережиткам, чуждым самому духу нашего общественного строя, по приспособленчеству и зазнайству. Куклы, нередко используемые лишь для того, чтобы позабавить или преподать дешевые уроки морали, оказались способными нести глубокое содержание, сатирическую мысль и оптимистическое мировосприятие величайшего поэта революции, его поэтическое «верую», обращенное к будущему, к коммунизму. Надо прямо сказать, что наша кукольная мультипликация со времен «Нового Гулливера» еще не отваживалась ставить перед собой задачу такого масштаба и сложности.

Исследователи творчества поэта давно уже обратили внимание на то, что в основу содержания своей пьесы Маяковский положил ленинскую критику бюрократизма, и самый замысел «Бани» связан с указанием В. И. Ленина «через всех сознательных рабочих и крестьян» добраться до бюрократа, что «старый Обломов остался, и надо его долго мыть, чистить, трепать и драть, чтобы какой-нибудь толк вышел» [114]. Естественно, что «борьба с узостью, с делячеством, с бюрократизмом», являющаяся, по выражению поэта, «главной линией» его пьесы, стала основной и в фильме.

«Баня» — сатирический шедевр Маяковского. Казалось бы, бюрократизм удивительно сер и однообразен в своих проявлениях. Но Маяковскому удалось подметить и показать бюрократов различного склада и оттенков. И фильм интересно разрабатывает эту галерею сатирических типов.

Объясняя художественную природу персонажей «Бани», Маяковский говорил, что в ней действуют не живые люди, а «оживленные тенденции». Именно такие образы мультипликация способна воплощать наиболее ярко и сильно. Ведь кукла не копия натурального облика человека, а воплощенная метафора, и это делает обобщенный кукольный персонаж особенно емким. Для мультипликации естественно, что главначпупс Победоносиков — этот символ бюрократизма — похож не на человека, а на хорошо отполированную дорогостоящую тумбу или шкаф, угловатый, неповоротливый, тяжеловесный. Пуговицы его френча напоминают ручки пресс-папье, а боковой карман выдвигается, как ящик письменного стола.

Остроумно и едко изображен в фильме и кабинет Победоносикова с бесчисленными запретительными надписями: «не трогать», «не входить», «не высовываться» и т. д., и канцелярские «дебри» возглавляемого им управления, по всем этажам которого с истинно хлестаковским размахом вверх и вниз устремляются курьеры и рассыльные.

Очень выразителен Оптимистенко. Вот он торжественно восседает у дверей начальственного кабинета. На сияющем гладком лице куклы — полнейшая невозмутимость. Оптимистенко медленно, со смаком пьет чай, поднося блюдце к прорези широко раздвинутого улыбкой рта. И рядом — самовар, огромный, настоящий, такой же гладкий и невозмутимо сверкающий, как и он сам. Оптимистенко, и это удачно подчеркнуто в фильме, своего рода антипод Чудакова. Он тоже

«изобретатель», автор замысловатой канцелярской «машины» и усовершенствованной многоярусной картотеки. Это буквоед-формалист, преклоняющийся перед мертвящим «церемониалом» волокиты.

Не менее ярки в фильме и другие сатирические персонажи — гибкий, пружинно изивающийся журналист-приспособленец Моментальников, «маститый» художник-подхалим и конъюнктурщик Бельведонский, беспросветный чиновный болтун и пошляк Иван Иванович. Неподражаемы переводчица мадам Мезальянсова, вся словно в блестящей чешуе пошловатой эротики, и иностранный турист Понт Кич с грушевидной головой, вытягивающимся носом, неизменно хищным выражением маленьких, широко расставленных глаз. Для каждого из персонажей в фильме очень точно определен характер движения, жеста и своеобразной кукольной «мимики». Найдены выразительные, запоминающиеся образные характеристики и для положительных персонажей, хотя они значительно меньше удались Маяковскому, чем отрицательные типы.

Сила сатирической критики Маяковского, однако, вовсе не в арифметической дозировке положительного и отрицательного, а в четкой определенности позиций поэта, поднимающего свой голос во имя утверждения коммунистических идеалов.

Найти зрительный, пластический эквивалент лаконичным и точным поэтическим, словесным образам Маяковского — задача нелегкая, вероятно, немыслимая без художественных потерь и новых приобретений. Не удивительно поэтому, что авторы фильма «Баня» призвали себе на помощь почти все средства выразительности, какие знает кинематограф: широкий экран, цвет, кукольную и рисованную мультипликацию, документальные кадры хроники и т. д.

Однако не всегда этот разнообразный художественный арсенал использован достаточно точно.

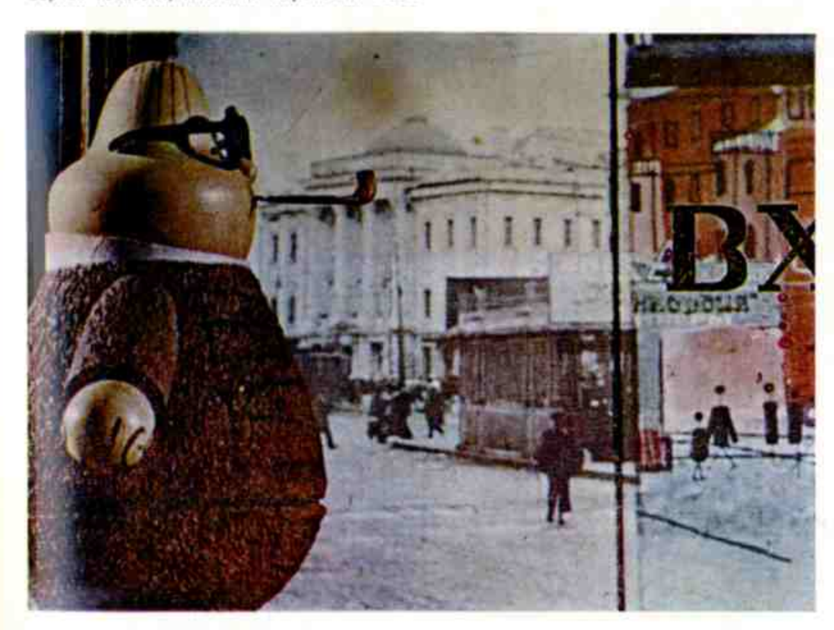
Превосходно решен очень важный для фильма фантастический образ машины времени, одновременно и сказочно-поэтичный и изобразительно убедительный. Однако кадры хроники, которые должны создать впечатление стремительного полета машины времени, выглядят на фоне многокрасочного мультипликационного фильма чересчур прозаичными, лишенными романтики.

Образ Фосфорической женщины, выполненный по мотивам известных рисунков Пикассо, хорош, как исполненный поэтичности и лиризма символ человеческого совершенства. Но он лишен действенного начала. Разговаривать с такой Фосфорической женщиной невозможно. Недаром авторам сценария пришлось убрать из него почти все диалоги делегатки 2030 года с другими персонажами фильма. Нет сцены с Полей, с машинисткой Ундертон, неубедительно выглядит и диалог Победоносикова с Фосфорической женщиной, к уху которой он, по замыслу Маяковского, должен наклоняться для «конфиденциального» разговора.

Неудачной кажется мне и фигура режиссера, лишенная в фильме иронического смысла, который вложил в этот образ В. Маяковский. Стилистический разнобой, излишняя перегруженность некоторых эпизодов заметно усложняют их восприятие, придают им характер камерной изысканности, тогда как они должны звучать публицистически броско и темпераментно. Аркадий Райкин и Екатерина Райкина в интересной манере полуигры-получтения хорошо доносят до зрителя текст пьесы. Но в некоторых местах, главным образом в репликах Чудакова и Фосфорической женщины, слово Маяковского, думается, требует иных интонаций, взволнованной публицистичности, ораторской страстности.

Фильм «Баня» только начало большой и чрезвычайно сложной творческой задачи — экранизации пьес Маяковского. Не все в нем безукоризненно. Но отдельные просчеты не могут, конечно, умалить несомненные достоинства этого по-маяковски яркого и талантливого произведения. Как и все новаторски смелое и необычное в искусстве, он, естественно, вызвал споры, различные оценки и суждения. Многое в нем действительно спорно и могло бы быть решено точнее, острее, лучше. Но и то, что сделано, открывает новые возможности воплощения на экране произведений Маяковского, новые перспективы развития нашей кукольной мультипликации.

Сергей Юткевич, Анатолий Каранович. «Баня»



Добрая улыбка кукольника. Постановка «Бани» была достижением в области искусства острогротесковых образов, доведенных до диктуемых самой стихией драматической поэтики Маяковского больших сатирических обобщений. Открыть современность в кукольном фильме в другом ключе и выражении — целое событие в сфере этого сложного искусства.

Найти свой особый мир глубоко человечных и правдивых образов сумел талантливый и самобытный мастер Роман Качанов — представитель среднего поколения, уже более двадцати лет работающий в области мультипликации. Он был художником, кукловодом, ассистентом режиссера. Он был вторым режиссером в таких интересных фильмах А. Карановича, как «Старик и журавль» и «Влюбленное облако». Поставленные им затем самостоятельно фильмы «Машенька и медведь», «Алешины сказки», «Новичок», «Как котенку построили дом», «Лягушонок ищет папу», «Потерялась внучка» говорят о целеустремленности поисков художника.

Когда несколько лет назад в его фильме «Варежка» (1967) перед нами впервые с такой цельностью и полнотой предстал мир непростых и трогательных, несмотря на свою «будничность», детских представлений с ярко и верно увиденным художником отношением к окружающему, ко взрослым, это было подлинным художественным открытием.

Роман Качанов. «Варежка»



Вместе с маленькой героиней фильма и ее сверстниками мы оказались во дворе современного дома, в квартире, на кухне, где лаконично выписанные и узнаваемые детали, неброские «конфликты» и «мелочи» жизни, преломившись в волшебном зеркале поэтической фантазии мультипликатора, озаренные, выхваченные из потока повседневности его мягким юмором, помогли нам взглянуть на самих себя с новой, неожиданной стороны.

В своем фильме Р. Качанов не стремится к острогротесковым решениям. Его гиперболы можно было бы назвать умеренными, его шаржи — дружескими. Его герои вызывают не столько иронию, сколько улыбку сочувствия и понимания. Его образы узнаваемы, что уже само по себе находка в кукольном фильме с современным содержанием. Его бытовые детали обобщенно-выразительны и не становятся той грубо натуралистической бытовщиной, которая в основе своей враждебна природе условного кукольного персонажа и мультипликационного действия. Режиссера давно уже привлекает возможность использовать самую разнообразную фактуру в кукольной мультипликации, вывести героя детского фильма и самого зрителя из мира игрушечных страстей и ситуаций в мир больших и подлинных чувств и обстоятельств. И это блестяще удалось сделать в превосходном кукольном фильме, поэтично рассказывающем о детской фантазии, о привязанности ребенка к своему четвероногому другу—собаке [115].

Р. Качанов любит и умеет работать для маленького зрителя, знает его вкусы, запросы, психологию. Теперь, «обжив» этот мир на экране, Р. Качанов вовсе не собирается покидать его. Он идет в глубь человеческих отношений, сталкивает различные явления бытия с детской психологией, чтобы затем проанализировать их, рассматривая результаты этой коллизии своим добрым, внимательным взглядом.

Так возникает в фильме «Крокодил Гена» тема человеческого одиночества и преодолевающей его дружбы. Незабываемо своеобразны главные персонажи этой картины — сам крокодил Гена с прекрасно найденной лилово-черной «африканской» фактурой кожи и типом «лица», с величественной осанкой и неизменной трубкой во рту; и рядом с ним Чебурашка — милый, обаятельный образ фантастической куклы, живущей в телефонной будке, неудавшегося по вине фабрики медвежонка с нелепо торчащими в стороны ушами, с большими круглыми глазами и лохматой грудью. Персонаж этот, необычайно полюбившийся зрителям, стал героем и следующего фильма режиссера — «Чебурашка».

Сила искусства Р. Качанова в том, что он умеет поэтично, ненавязчиво, часто всего лишь полунамеком передать через сказочное и условное реальные человеческие чувства и переживания во всей их подлинности. Еще обнаженней это свойство его таланта проявляет себя в фильме «Письмо» — лирической киноновелле, посвященной трогательным отношениям маленького сынишки к своему отцу-моряку,

находящемуся в дальнем походе и выполняющему ответственное задание родины. Через скупые, точно найденные детали — портрет отца на стене, его фуражку, фигурку мальчика, выбегающего к почтовому ящику — в фильме передана целая гамма чувств, тем более значительных, что они впервые раскрыты и поняты самим его героем — маленьким мальчиком.

В этой картине Р. Качанов, вновь с большим тактом затронув полюбившуюся ему трудную тему взаимоотношений поколений, предлагает свое решение, полное глубокого смысла и воспитательного значения. Его фильмы являются радостной и принципиальной победой советской кукольной мультипликации. И особенно это относится к «Варежке» (сценарий Ж. Витензон, художник-постановщик Л. Шварцман), заслуженно отмеченной призами на Международном фестивале мультфильмов в Аннеси и на V Международном кинофестивале в Москве, к двум картинам с Чебурашкой, и к новому фильму «Аврора».

Муза романтики. Теперь уже никого не удивишь тем, что муза пламенной сатиры чувствует себя в мультипликации, как у себя дома. Едва только замелькают на экране фигурки рисованных или кукольных персонажей, мы уже ждем чего-то карикатурно-смешного, язвительного. Неистощимая изобретательность художников и режиссеров насыщает мультфильмы всеми оттенками комического — от мягкого юмора до беспощадно разящего сарказма.

Роман Качанов. «Крокодил Гена»



И, однако, существует ли это искусство лишь для того, чтобы вызывать улыбку, смех, иронию? Когда на экране в фильме «Мир дому твоему», созданном художниками И. Николаевым и В. Никитиным по сценарию Назыма Хикмета, большие натруженные руки человека среди пустынного бесплодия военного пепелища бережно разгребали маленький зеленый стебелек, жадно тянущийся к солнцу, мы, естественно, видели в этом олицетворение необоримой силы жизни, труда, свободы — удачный и вдохновенный поэтический образ. Большая гуманистическая тема, тема дружбы, солидарности, красоты зазвучала и во многих других фильмах.

Но любви, поэтической лирике в мультипликации по-прежнему не везло. И не удивительно. Мир поэзии мудр, он прост и в то же время сложен и требует особых выразительных средств, особой тонкости и точности изобразительного решения. Вторжение в эту заколдованную область чувств немыслимо без высокого мастерства и смелого новаторства. Вот почему радостным событием было появление фильма «Нарцисс» (1964), созданного грузинскими мультипликаторами — режиссером В. Бахтадзе и сценаристом Н. Бенашвили. Древний миф, его атмосфера увидены глазами нашего современника и переданы с большим художественным тактом. Уже само начало фильма связано с удачной находкой. Нарцисс, стройный и гордый

Вахтанг Бахтадзе. «Нарцисс»



юноша, сходит в сказочный мир с росписи античной амфоры. Любовь к нему нимфы Эхо, бессловесной, способной лишь повторять голоса других, гнев Афродиты, наказывающей Нарцисса, горное озеро, в которое он загляделся на свое отражение, голос нимфы, звучащий и после ее исчезновения,— все это создает неповторимое сочетание сказочности и художественной правды. Синеватые тона, в которых решены эпизоды, «неземное» звучание электроинструментов, подчеркивают необычность и поэтическую романтику сказки.

В последнее время студия «Союзмультфильм» выпустила несколько фильмов, в которых сделана попытка вторгнуться в сложную сферу лирических чувств и взаимоотношений. Один из них — фильм режиссера Б. Степанцева и сценариста Б. Ларина «Окно» (1966). Перед нами предстает не сказка, не античный миф. С первых же кадров мы попадаем в атмосферу современного города.

Конечно, после «Истории одного преступления» Ф. Хитрука и некоторых других фильмов, действие которых происходило на городских улицах, во дворах и квартирах, это сделать не так уж трудно. Но тональность здесь другая — лирическая. И выдержанная в серо-синеватых тонах панорама города, скорей, напоминает импрессионистический этюд, передающий городской пейзаж лишь в общих очертаниях.

Борис Степанцев. «Окно»



Ярко освещенное окно девушки становится для юноши всем вокруг него вращаются не только все его мысли и посылаемые им корзины цветов, но и он сам в своих мечтах превращается в подобие искусственного спутника, а окно — в центр вселенной. Искусство рисованного фильма позволяет его авторам воплотить на экране эту метафору. Проходят дни, сменяются времена года. Наступает зима. А юноша все так же, не отрываясь, влюбленно глядит в это сверкающее окно. А что, если б его не было, если предположить, что оно опустело, что дом разрушен и лежит в развалинах? Одно такое предположение застилает его взгляд смертельной тоской, на земле воцаряются мрак и хаос. Но нет, как солнце, вновь восходит это сверкающее окно из-за горизонта. Девушка спускается в лифте. Он бежит ей навстречу. Происходит знакомство.

Воплощение мечты изменяет мир. Луна, некогда расколотая надвое, соединяет свои половинки. В его окне теперь уже два силуэта — он и она, переселившаяся к нему, ставшая его женой. Он говорит ей о любви, а взгляд его падает на знакомое окно. Она пытается овладеть его вниманием. Но, обнимая ее как-то вяло, по обязанности, по требованию, он неотрывно, как некогда, глядит в то окно, где снова, как и раньше, мелькает девическая фигурка...

Лирическая тема, естественно, связана с музыкой, с умением использовать ее поэтические краски в общей палитре художественных средств мультипликации. Так, в фильме «Окно» звучит музыка Сергея Прокофьева, в значительной мере определяющая лирическую интонацию всей картины. В 1966 году на Международном фестивале в Мамайе эта отмеченная своеобразием индивидуального режиссерского почерка работа Б. Степанцева была удостоена премии «за лиризм».

Возможности лирико-романтической темы в мультипликации чрезвычайно многообразны. Она может быть воплощена в самых различных стилистических решениях и жанрах. И даже в жанре, представляющем собой нечто близкое к современной басне или притче. В этом убеждаешься, познакомившись с остроумным фильмом режиссера В. Курчевского и сценаристов Г. Сапгира и Г. Циферова «Мой зеленый крокодил» (1965). Это история доселе еще никому не ведомой любви зеленого крокодила и беленькой коровы. Превосходно найден и художественно решен уже сам облик этой необычной пары. Крокодил — восторженный поклонник прекрасного. Любитель цветов, он, гуляя на лугу, знакомится с молодой стройной коровой. У нее модная челка, изящно загнутые рожки и длинные черные ресницы. Вместо медальона — маленький колокольчик на длинной цепочке. Любовь, как известно, основывается на общности вкусов и интересов. Им обоим нравится одно и то же — цветы и листья. Можно ли, видя такое «родство душ», удивляться, что они полюбили друг друга. Крокодил — поэтическая натура — смешно бубнит ей стихи на непонятном крокодильем наречии. Их жизнь подобна идиллии. «Что вы

в нем нашли?» — смеялись над ней соседи, бегемоты и крокодилы, с ехидным гоготом выныривая из воды. Но союз их был незыблем, ведь между ними было так много общего — цветы и листья. Неожиданно наступила осень. Цветы и листья исчезли. И тут выяснилось, что общего, вероятно, было не так уж много, и теперь между ними все кончено.

— Неужели для любви нужны только цветы?— недоумевал зеленый крокодил.

— Да, и листья тоже,— уверенно отвечала корова.

Казалось бы, на этом должна была бесславно закончиться их любовь, их совместная жизнь. Но самоотверженный крокодил совершает подвиг во имя своей возлюбленной, после которого, «как говорит молва», она снова его полюбила. Он повисает на ветке и превращается в зеленый лист, раскачивающийся на осеннем ветру. И тут возникает веселая ироническая «мораль» этой лирической притчи: если ты любишь, сделай что-нибудь прекрасное, ну хотя бы стань зеленым листом. Эта по-фольклорному лукавая недосказанность пронизана поэтическим смыслом.

Мультипликация все больше становится искусством мысли, тонкой иронии, поэтического наблюдения. Теперь в ней на все лады заговорила муза романтики. И мы с нетерпением ждем каждого ее нового слова.

Вадим Курчевский. «Мой зеленый крокодил»



Кинокуклы Николая Серебрякова. И еще об одном режиссере-кукольнике — Николае Серебрякове. Он пришел в мультипликацию в 1960 году, и за это время на студии «Союзмультфильм» проделал путь от художника до режиссера. За плечами у него Ленинградский художественно-промышленный институт, работа художника-оформителя, а затем художественного руководителя кукольного цеха ВТО, художника-постановщика Центрального телевидения. Первые три фильма — «Хочу быть отважным» (1963), «Жизнь и страдания Ивана Семенова» (1964), «Ни богу, ни черту» (1965) — он ставит совместно с В. Курчевским. И, наконец, в 1966 году в фильме «Я жду птенца», по мотивам известной сказки Сюсса «Слон Хартон», выступает самостоятельно как режиссер.

Многое роднит этих талантливых мастеров, представителей «среднего» поколения мультипликаторов. И то, что они оба работают с куклами, и то, что почти одновременно вступили в зрелый период творчества. И тонкое понимание сказочности, и стремление к широким поэтическим обобщениям, и пристрастие к своеобразному жанру философской притчи, получившему в последнее время заметное развитие в мультипликации. Оба они художники, умеющие ценить малейшие нюансы цвета, фактуру материала, выразительные возможности формы, лаконизм и впечатляющую силу эффектно обыгрываемой детали.

Но, может быть, Н. Серебряков больше фантаст, больше романтик; во всяком случае, эти черты ясно видны в его фильмах, созданных в 1968 году,— «Не в шляпе счастье» и «Клубок», несомненно свидетельствующих о творческой оригинальности и широте художественных поисков режиссера.

В сказке О. Дриза «Площадь шляп», по мотивам которой поставлена картина «Не в шляпе счастье», повествование ведется от имени рассказчика. В фильме найдено изобразительно выигрышное решение — все происходящее предстает как воспоминания прославленной цирковой лошади. Ей видится город ее молодости, печальный и далекий, город, в котором ремесленники — сапожник, портной, шляпник — и местные музыканты ждали, как большого праздника, свадьбы робкого городского влюбленного, а он все не решался открыться своей избраннице.

Лошадь-артистка — это своеобразный сказочный «образ-кентавр», в котором метафорическое изображение животного неразрывно слито и сплавлено с человеческим характером. Нетрудно, конечно, приставить человеческую голову к лошадиному корпусу куклы — по этому пути не пошел Н. Серебряков,— но несоизмеримо сложнее слияние внутреннее, создание образа-характера, в котором за изобразительной условностью встает правда психологическая.

В мультипликации мы привыкли к тому, что так называемые «звериные метафоры» служат прежде всего сатире. В последнее

время мы стали свидетелями появления в мультипликации «благородных», «положительных» образов-масок. Создать, например, образ лошади — возвышенный, романтический и в то же время психологически содержательный и точный — не так-то просто. Тут необходим опыт «хорошего отношения к лошадям», накопленный произведениями мировой классики — от гуингнгнмов Свифта, знаменитого толстовского Холстомера и Изумруда А. Куприна до упавшей на улице лошади из замечательного стихотворения В. Маяковского и до воспетого С. Есениным трогательного жеребенка, самоотверженно соревнующегося в беге с поездом.

В картине «Не в шляпе счастье» режиссер Н. Серебряков и художник-постановщик А. Спешнева определенно проявили такое любовное отношение к лошадям, будь то лошадь-артистка в прологе и эпилоге фильма или просто одна из лошадей на улице города, везущая фургон бродячего цирка.

Но больше всего удалась, конечно, лошадь-актриса. Весь ее облик пронизан артистизмом и духовной утонченностью, в ее голосе звучит подаваемая с едва заметной иронической интонацией сентиментальность стареющей знаменитости, «любимицы публики», многое повидавшей на своем веку, объездившей свет и полной воспоминаний. Большие выразительные глаза с длинными ресницами, изящная

Николай Серебряков. «Не в шляпе счастье»



удлиненная голова, украшенная серьгами из жемчуга, отливающее позолотой эстрадное платье, расшитое цветными лентами, бисером и кружевами, традиционная артистическая поза перед зеркалом в старинном, причудливой формы кресле — все это создает яркий, законченный образ, настраивает на определенный лад и придает необходимую сказке тональность.

Чем же привлекла Н. Серебрякова поэтическая новелла-притча О. Дриза? Ведь в ней нет ни этой обаятельной лошади-актрисы, ни сколько-нибудь разработанных характеров других основных персонажей? Все это создано сценаристами Г. Сапгиром и Г. Циферовым, художником-постановщиком, самим режиссером. Но предметный мир в сказках этого писателя столь выразительно осязаем и драматичен, насыщен такими неожиданными, сочными и звонкими красками и метафорами, что становится удивительно «мультипликационным», открывает широкие возможности для кинювоплощения, развернутого в действии мультипликационных кукол. «Площадь шляп» О. Дриза — грустная сказка о невоплощенной мечте, несбывшемся счастье. Старинный город населяют неудачники. Их призрачные надежды, как бабочки на мостовой, прикрытые шляпами, готовы вот-вот улетучиться.

Мультипликаторы дописали, переосмыслили давнюю легенду и, обыграв поговорку, назвали свой фильм «Не в шляпе счастье». Они

Николай Серебряков. «Я жду птенца»



как бы открыли окна и двери этого городка, впустили в него радость и солнце, во всеуслышание заявили, что мечты сбываются. Главным, определяющим во всем художественном строе произведения стал мотив неразрывной связи труда, красоты, счастья. Надо верить в себя, отдавать свой труд людям, и тогда воплотятся в жизнь самые светлые мечты и надежды.

Такова житейская мораль, которую несет очень важный в фильме собирательный образ мудреца и поэта — уличного шарманщика. Традиционная красочная фигура этого вездесущего «прорицателя судеб» с его неизменным спутником — красным попугаем, который вытаскивает своим большим, загнутым, как клешни, клювом «билетики счастья», выполнена с поразительным мастерством и щедрой поэтической изобретательностью. Здесь, как и в образе лошади-актрисы, пожалуй, яснее всего видны особенности кинокукол Н. Серебрякова.

Нам знакомы образы предельно обобщенных кукол «Бани» С. Юткевича и А. Карановича, очень правдоподобные в своей точной и выразительной типажности куклы «Варежки» Р. Качанова, веселый гиперболизм «Мюнхгаузена» и «Комедианта» А. Карановича, сказочно-символические фигуры из «Легенды о Григе» В. Курчевского. Удивительные куклы Николая Серебрякова и Алины Спешневой как бы совмещают все эти черты. Сочная бытовая характеристичность легко уживается в них с поэтической сказочностью и нарицательной обобщенностью, делающей их носителями определенного состояния, профессии, страсти. Их влюбленный — действительно влюбленный, чудаковато-рассеянный и романтически-восторженный. И в то же время он не витает в небесах, как влюбленные М. Шагала — безудержного фантазера, этого, по меткому выражению И. Эренбурга, «Андерсена живописи», а шагает по земле, иногда робко, иногда поэтически легко и по-человечески гордо. Их сапожник — настоящий сапожник, ремесленник, живущий своим трудом и влюбленный в него. Это вполне реальная фигура жителя маленького захолустного городка и в то же время сказочный персонаж, разыгранный куклами в романтической притче.

Выработанный веками, переданный из поколения в поколение артистизм городских ремесленников, мастеров своего дела, призывает их работать ради человеческого счастья. Сапожник хочет сшить лучшую пару сапог, портной — лучший в своей жизни костюм, шляпник — лучшую шляпу, музыканты мечтают сыграть на свадьбе свои лучшие мелодии. Есть волнующая горьковская нота в этом гуманистическом утверждении, что человек рождается для лучшего. И сбывающееся счастье влюбленных для них, этих старых мастеров, — личное счастье, праздник всего города, гордость одновременно профессиональная и человеческая.

Молодые герои Н. Серебрякова стройны и красивы, наделены естественным чувством собственного достоинства. Юноша бросает к

ногам своей возлюбленной розу, и тотчас же цветы оплетают ее с ног до головы весенним сказочным узором, создавая нарядное свадебное одеяние. Так лаконично, поэтически свежо и точно выражено охватившее их чувство.

Если в «Не в шляпе счастье» — романтической притче — ее смысл «выводится», мораль декларируется в читаемых нараспев стихах, то в фильме «Клубок», также поставленном по сказке О. Дриза, все построено на стремительном действии, и слова тут, оказывается, вовсе не нужны.

По сравнению со сложным, многофигурным, густо населенным различными персонажами миром предыдущего фильма, где и сам город представляется единым многоликим образом, «Клубок» кажется очень простым, лаконичным и «компактным». Но его образы-символы чрезвычайно емки по содержанию и художественно выразительны. В непримиримом конфликте сталкиваются два противоположных начала — творческое, с его красотой и щедростью, олицетворяемое в самой пряже, и эгоистическое, корыстное, мещански дремучее и себялюбивое, воплощенное в старухе. Такой композиционный прием драматически очень эффектен и выигрышен.

Старая бабка, с лицом словно печеное яблоко, в живописных лохмотьях рогожи, прикрывающей ее наподобие тулупа, медленно

Николай Серебряков. «Клубок»



бредет в зимнее ненастье. И вдруг, увлекаемый порывом ветра, к ее ногам подкатывается пушистый шерстяной клубок. Он превращается в маленького кудрявого жизнерадостного барашка, который ластится к ней, словно предлагая согреть ее, укутать от пронизывающего морозного вихря. Плотно скрученная шерстяная нитка как бы сама протягивается к ней, цепляется за нее. И старуха начинает быстро-быстро вязать, мгновенно одевая себя в красивое теплое платье.

Вернее даже, это не вязание, а какие-то жадные судорожные движения всепоглощающей и нарастающей в своем неистовстве страсти. Как и в пушкинской «Сказке о рыбаке и рыбке», «аппетит» старухи растет, желание урвать как можно больше становится безудержным. Такой сюжетный ход позволяет режиссеру Н. Серебрякову и художнику-постановщику А. Спешневой создать в фильме целую поэму из шерсти. Все вяжется из ниток — от виртуозно скачущего, переливающегося белым и розовым, мастерски снятого наплывами барашка мы переходим к сплошному конвейеру всевозможных предметов, начиная с одежды — носков, кофты, чепца — до кресла-качалки и другой мебели и до узорчатых стен дома, керосиновой лампы, играющих граммофонов, самовара с чайником. Словом, стоит только пожелать старухе — и все, о чем она подумала,

Николай Серебряков. «Не в шляпе счастье»



появляется, как по мановению волшебной палочки. Возникает целый мир из шерсти, искрящийся, многоцветный, бесконечно многообразный по формам и способам вязки, нарядный и радостный, как изобретательный народный орнамент. Вот где блестяще развернул Н. Серебряков свою любовь к фактуре материала, умение художественно обыграть ее в кукольном фильме, заставить служить определенной идее.

Приходят в гости любопытствующие соседи, и старуха прячет барашка в сундук. Жадная рука гладит задыхающееся животное — таков ее скупой жест поощрения маленькому «артисту». Гости — это выразительная серия типажных кукольных «портретов». Но их функция в фильме ограничена — они призваны быть публикой, свидетелями успеха, выражать растущее удивление. Широко раскрыт огромный четырехугольный рот седенького старичка, раздвинут продолговатый, как замочная скважина, рот соседки в тулупе. А старуха стремится удивить их все новыми своими богатствами, все новыми чудесами. Ей не нравится ее глядящее из зеркала изборожденное морщинами лицо, и она решает связать себе новое, молодое. Действительно, и это чудо оказывается доступным всемогущему волшебному искусству вязки. Вместо прежних морщин возникает нежная вязаная щека и глаз красавицы. Но тут, в самый кульминационный, решаю-

Николай Серебряков. «Клубок»



щий момент, волшебная сила полуживого, задыхающегося в сундуке барашка иссякает, шерстяная нитка кончается, он оказывается голым. Теперь он больше не нужен старухе, она вынимает его из сундука, трясет и, убедившись в полной его бесполезности, злобно выбрасывает за дверь, на мороз. Но чудо продолжается, нитка тянется, только теперь уже в обратном направлении. Бежит, бежит прочь барашек, снова обрастая кудрявой шерстью и превращаясь в клубок. И вновь, словно по волшебству, распускаются нити ковров, вязаные стулья и стены дома, распарывается и до основания разрушается весь душный и темный мир старухи, и сама она становится жертвой этого всеобщего распада форм и связей.

Выразительны не только движения, но и «мимика» кукол Н. Серебрякова, особенно старухи из «Клубка», что достигается превосходной техникой и художественными достоинствами кукол — их головы меняются, зрачки и веки глаз движутся, «преображаются» разрезы рта, форма подбородка. Это большое и сложное и в то же время скупое и строгое в своих выразительных средствах мастерство, позволяющее создавать глубокие и запоминающиеся образы-типы.

Не за горами то время, когда даже из уст людей сведущих можно было услышать суждения, низводящие кукольную мультипликацию в разряд искусства второстепенного, весьма ограниченного в своих художественных возможностях [116]. В сравнении с персонажами рисованных фильмов куклы представлялись неповоротливыми, неуклюжими, от них веяло чем-то театрально-бутафорским, чем-то традиционно-привычным лишь для сценического представления и противоречащим столь точному в каждой изображаемой детали искусству кино. Стремительное развитие в последние годы нашей кукольной мультипликации, широкие перспективы, которые открываются перед этим своеобразным видом кино, опирающимся на тысячелетние традиции народного искусства, опровергают это мнение. Куклы последних фильмов Николая Серебрякова, несущие на себе неповторимую печать творческой оригинальности,— еще одно убедительное и яркое тому доказательство.

Мультфильм — документ. Способно ли киноискусство, обратившись к концу 30-х — началу 40-х годов прошлого века без помощи актеров, натурной съемки, громоздких декораций и бутафории проследить движение мысли, духовное развитие одного из величайших гениев человечества? Как в течение нескольких минут показать живым, многогранным, остроумным и необычайно человечным этого талантливого и неугомонного юношу, не допустив ни тени фальши, ни малейшего искажения исторической правды?

Все эти вопросы мучительно остро встали перед режиссерами-мультипликаторами двух студий — «Трикфильм» (ГДР) и «Союзмультфильм», когда они впервые в таком содружестве взялись за осуществление дерзновенного замысла — создание фильма о Фридрихе

Энгельсе. Они верили, что, несмотря на крайне ограниченный выбор изобразительного материала, эта сложная задача выполнима. И вот фильм завершен и вышел на экраны к знаменательному событию — 150-летию со дня рождения великого соратника Маркса.

Все необычайно и неожиданно в этой картине: и то, что она рассказывает о юноше Энгельсе, и то, что это сделано средствами мультипликации. Еще более неожиданно то, что не только героем, но и как бы главным художником и сценаристом картины является сам юноша Энгельс, так как фильм основан на его письмах и рисунках.

Известные немецкие мультипликаторы супруги Катя и Клаус Георги, уже много лет работающие на дрезденской мультипликационной студии, просматривая новое издание переписки Ф. Энгельса, обратили внимание на множество оригинальных рисунков, разбросанных на полях его писем. Художественный талант юного Энгельса, со школьных лет испещрявшего свои тетради и записи всевозможными зарисовками и шаржами, сделанными карандашом и пером, широко известен. Но использовать эти рисунки для мультипликации, оживить их на экране еще никому не приходило в голову.

Однако от этого счастливо найденного замысла до фильма об Энгельсе — путь долгий и нелегкий. Надо было лаконично воссоздать широкий исторический фон и так «сложить» изобразительную мозаику фильма, вдохнуть в нее жизнь и движение, чтобы получился многоплановый и стилистически законченный образ, правдивый и живой человеческий портрет. Сознавая художественное и политическое значение этой работы, немецкие мультипликаторы предложили советским режиссерам Федору Хитруку и Вадиму Курчевскому и группе художников студии «Союзмультфильм» принять в ней участие.

Всего четыре года из жизни Энгельса охватывает фильм. По настоянию отца, фабриканта, юноша Энгельс — ему еще нет и восемнадцати лет — вынужден отправиться из родного Бармена в Бремен для продолжения коммерческого образования и службы в торговой конторе консула Лейпольда.

И вот на полях писем появляются остроумные и меткие зарисовки, увлекательно рассказывающие об окружающем. И прежде всего — своеобразный автопортрет — фигура юноши, сидящего за конторкой. Использовав этот мастерски выполненный пером рисунок, создав с помощью мультипликационного «одушевления» его варианты, передающие различные позы, настроения и даже мимику, авторы фильма нашли убедительный и яркий образ, вокруг которого разворачивается действие.

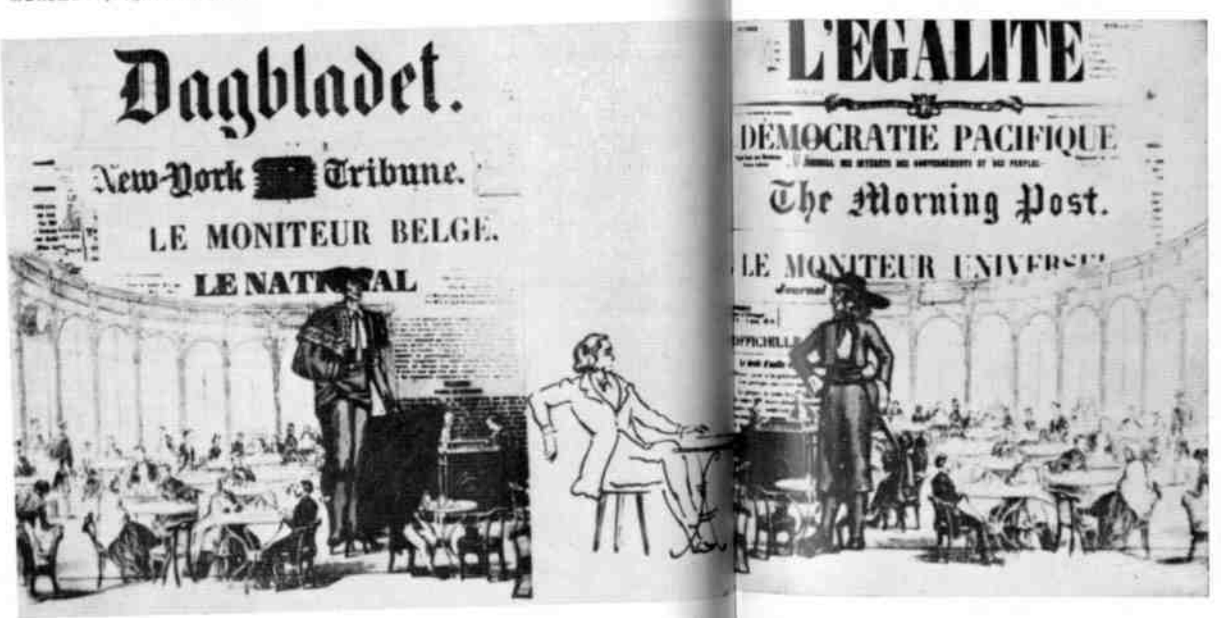
...Отодвинув в сторону конторские счета и накладные, юноша смотрит в большое окно, из которого виден весь город. Его перо набрасывает силуэты церкви, ряды торговых домов со смыкающимися крышами, забавные уличные сценки. Затем появляются кривые рожи маклеров, виноторговцев, пьяниц, коммивояжеров — язвительные шаржи,

сделанные с натуры. Рядом с рисунками на экране искусно воспроизведены и нервно прыгающие строки энгельсовских писем, написанные то темными, то вдруг красными чернилами.

Авторы фильма стремятся показать будущего философа и революционера во всей непосредственности его темпераментной юношеской натуры. Вот почему, как и в письмах самого Энгельса, в картине рядом с серьезнейшими размышлениями о религии и «идеях века», которые не дают ему спать по ночам, возникают игривые, шуточные росчерки с завитушками, доказывающие быстроту и легкость его пера. Блестящий мыслитель, подвергающий все беспощадному критическому анализу, он в то же время обладает неиссякаемым чувством юмора; тонкий психолог и наблюдатель нравов, он эпатирует местное буржуазное общество экстравагантностью своего поведения. На одном из рисунков, удачно оживленном на мультэкране, он изображает себя с толстой сигарой в зубах, направленной, как пушка, в головы светских пустомель и щеголей. Мультипликаторы использовали эти вырезанные из журнала тех лет фигурки — плоские марионетки смешно валятся от этих «дымовых залпов» во все стороны.

Энгельс непримирим к буржуазному обществу. Его язвительные, иронические замечания клеймят тупоумие прусских солдафонов и бюрократов, беспринципность писак.

Катя и Клаус Георги, Федор Хитрук, Вадим Курчевский.
«Юноша Фридрих Энгельс»



Юноша Энгельс отнюдь не сухарь. Он обожает поэзию, театр, музыку. Приезд Листа для него событие, которое тотчас же находит отражение в рисунках на полях его писем. Он не прочь провести время в кабачке с друзьями, он превосходный спортсмен, способный четыре раза подряд переплыть Везер, что может сделать далеко не каждый. Он увлекается фехтованием, разучивает танцы, с удовольствием объезжает верхом окрестности города.

И все это запечатлено в его рисунках. Яростно скрещенные шпаги, склоненные в полупоклоне танцующие пары. Художники-постановщики В. Курчевский и В. Наумов проявили много изобретательности и выдумки, заставив их зажить новой жизнью на экране. Художники с большим тактом дополнили эти рисунки другим изобразительным материалом, строго выдержанным в том же стиле; они использовали гравюры немецких городов, для того чтобы раздвинуть пространство фильма, точнее передать образ эпохи, а также «величественные» монументы кайзеровских времен, чтобы показать коронованные «призраки», «сиятельные привидения», как их называет Энгельс. Все эти изобразительные находки и с большим вкусом использованный в картине цвет прекрасно дополняются ироническими строками писем.

Но, конечно, главное внимание в фильме уделяется той напряженной духовной эволюции, которую Энгельс переживает в этот период.

В фильме прослеживается, как все определеннее, радикальнее становятся политические взгляды Энгельса. Он с ненавистью говорит о прусских королях и других европейских тиранах. И мультипликационные кадры остроумно иллюстрируют эти строки. На старинной дворцовой решетке с гербами возникает вереница портретов королей и царей в самых различных позах, окруженных толпой раболепствующих подданных.

Наступает ноябрь 1842 года. Энгельс направляется в Манчестер. В целой серии гравюр и картин перед нами предстают образы поднимающегося на борьбу пролетариата. В нем Энгельс увидел единственную силу, способную изменить мир. Теперь в его жизни начинается новый период. И рука Энгельса пишет новое письмо новому адресату, само обращение к которому столь знаменательно исторически: «Дорогой Маркс!»

Этими словами кончается фильм. «Как живой с живыми говоря», юноша Энгельс, не «глаголящий», а думающий и ищущий, протягивает руку нашей сегодняшней молодежи.

Фильм «Юноша Фридрих Энгельс» — свидетельство не только высокого мастерства, но и поистине вдохновенной исследовательской работы. Здесь смело соединены в новом жанре «кинопортрета в письмах и рисунках», как определили его сами авторы, достоинства высо-

кой публицистики с элементами научно-познавательными и сатирическими. Рисованный фильм как бы вплотную приближается к документальному кино, становится художественно-мультипликационным документом.

Немецкий композитор Вольфганг Пич создал выразительную музыкальную партитуру для этой ленты, удачно вмонтировав в нее фрагменты из хорала, сочиненного самим Энгельсом для своей сестры Марии.

Фильм подтверждает огромные возможности «серьезной» мультипликации, наполненной большим политическим и философским содержанием.

О республиканских мультстудиях. Много интересного и самобытного внесли за последние годы в советскую мультипликацию мастера национальных студий. О некоторых талантливых фильмах, созданных на киностудиях Киева, Тбилиси, Таллина, говорилось в других разделах книги.

Необходимо отметить, что творчество мультипликационных цехов и мастерских на Украине и в Грузии развивалось весьма неравномерно, с перерывами. Так, на Киевской студии, которая носит теперь имя Александра Довженко, уже в конце 20-х—начале 30-х годов работал первый небольшой мультипликационный цех. Однако началь-

Катя и Клаус Георги, Федор Хитрук, Вадим Курчевский. «Юноша Фридрих Энгельс»



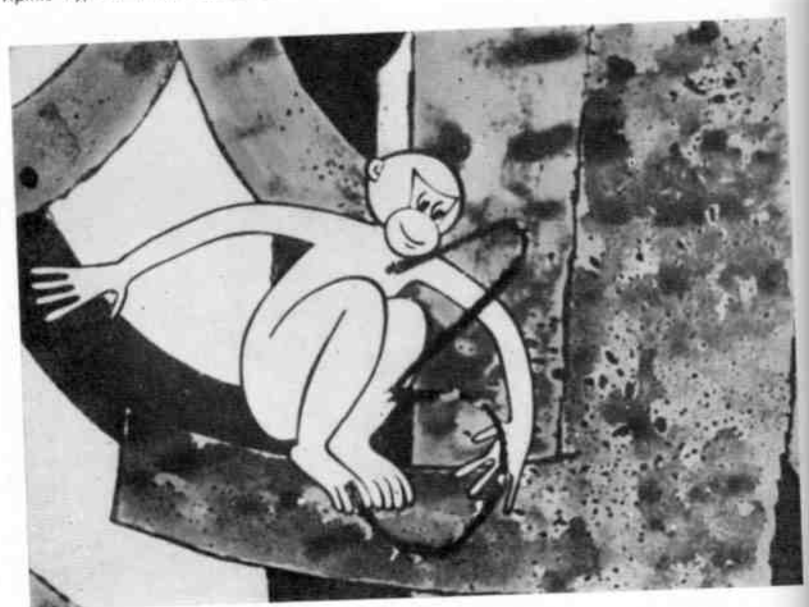
ный период украинской мультипликации был недолгим, всего около шести лет.

На Одесской студии начал в то время свою режиссерскую деятельность одаренный художник Вячеслав Левандовский, разработавший оригинальную конструкцию плоской шарнирной марионетки, «действовавшей» на фоне прекрасно написанных им декораций. В 1927 году В. Левандовский создал первый украинский мультфильм «Сказка о соломенном бычке». Затем он переехал в Киев, где была организована студия, и поставил фильм «Сказка о белочке-хозяюшке и мышке-злодейке», а позже, в 1936 году, успешно продолжил свои опыты в области кукольной мультипликации в Москве, на «Мосфильме».

Молодые режиссеры Семен Гуецкий и Евгений Горбач выпустили в те годы на Киевской киностудии несколько детских кинофильмов: «Мурзилка в Африке» (1934), «Тук-тук и его приятель Жук» (1935) и другие.

Здесь впервые испробовал свои силы в области сатирического мультфильма («Запрещенный попугай») Ипполит Лазарчук. Однако мультипликация представлялась тогда делом чересчур трудоемким, малоэффективным и дорогостоящим. И цех был закрыт. Хранителем накопленного украинскими мультипликаторами опыта и традиций стало учебное кино (студия «Киевнаучфильм»), где собрались наи-

Ирина Гурвич. «Про полосатого слоненка»



более одаренные в республике мастера и энтузиасты мультипликационного искусства: Ипполит Лазарчук, Ирина Гурвич, Нина Василенко и другие.

В 1960 году при Киевской студии научно-популярных фильмов был учрежден цех художественной мультипликации. Родился первый послевоенный художественный мультфильм украинских мастеров — сатирическая картина в жанре сказки «Приключения Перца» (1961), созданная под руководством И. Лазарчука всем коллективом вновь организованного цеха. За ним последовали «Веснянка» (1961, режиссер Н. Василенко), «Пьяные волки» (1962, режиссер И. Лазарчук) и другие фильмы. Сейчас цех художественной мультипликации, в котором работает более ста сотрудников различных специальностей, способен выпускать до двенадцати фильмов в год.

В творчестве украинских мультипликаторов можно различить довольно яркое сатирическое направление, берущее свое начало от «Приключений Перца» и широко использующее традиции сочного и острого народного юмора. К нему могут быть отнесены такие, например, фильмы, как «Золотое яичко», «Жизнь пополам» режиссера И. Лазарчука, «Злостный разбиватель яиц» и «Как жены мужей продавали» И. Гурвич, «Осколки» Е. Сивоконя, «Как казаки кулеш варили» и «Как казаки в футбол играли» В. Дахно, «Колумб откры-

Алла Грачева. «Медвежонок и тот, кто живет в речке»



вает Америку», «Короткие истории» Д. Черкасского. Другая линия развития, связанная с переработкой эпических мотивов фольклора, представлена такими картинами Н. Василенко, как «Маруся Богуславка» «Приключения казака Энея» по «Энеиде» Котляревского, «Сказание про Игорев поход» (по «Слову о полку Игореве»). Наконец, особо можно выделить ряд удачных работ в жанре современной мульт-сказки — «Сказка про лунный свет» И. Гурвич, картины А. Грачевой «Медвежонок и тот, кто живет в речке», «Песенка в лесу», «Тигренок в чайнике».

Особенно разносторонне творчество одного из самых ярких режиссеров студии — Ирины Гурвич. Помимо уже названных картин ей принадлежат антивоенный фильм-памфлет «Марс XX», патетическая «Легенда о пламенном сердце» (по Горькому), оригинальные детские фильмы «Пугало», «Журавлик», «Кит и Кот», «Про полосатого слоненка» и другие.

Свой творческий почерк у талантливых художников, таких, как Р. Сахалтуев, Н. Чурилов, Я. Горбаченко, Ю. Скирда, Г. Уманский.

Долгий и сложный путь развития прошла грузинская мультипликация. В начале 30-х годов в Тбилиси был создан мультцех, и группа мультипликаторов стала работать над рисованными фильмами-агитплакатами.

Вахтанг Бахтадзе. «О мода, мода...»

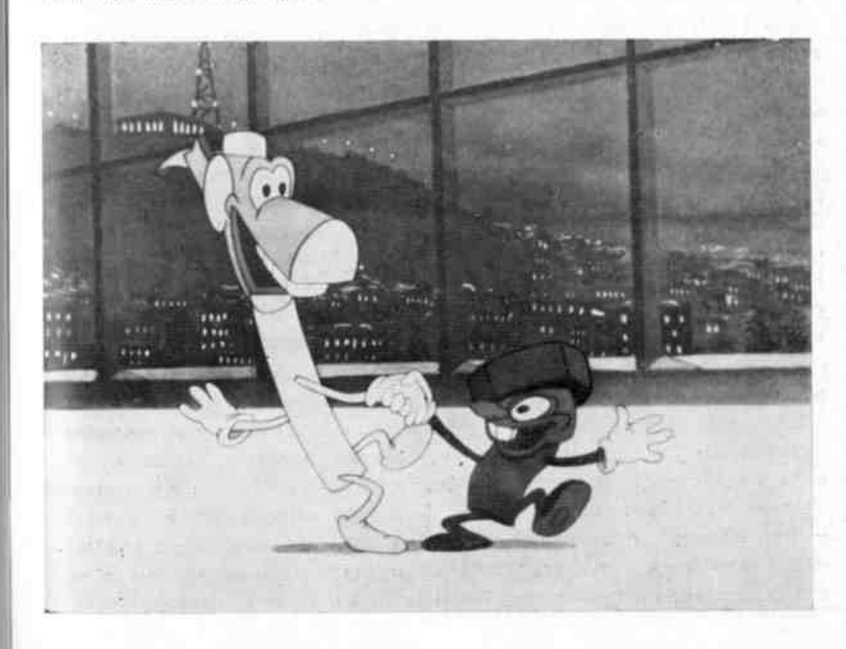


Первая художественная мультипликационная картина, «Аргонавты», была выпущена в 1936 году. Ее постановщик — единственный в то время в республике режиссер-мультипликатор Владимир Муджири, главный художник — известный живописец и график Ладо Гудиашвили. Удачно обыграв мотивы античного мифа, авторы фильма посвятили его осушению болот Колхиды, социально важной теме, получившей, как известно, широкое отражение в литературе и искусстве. Вслед за тем В. Муджири ставит фильм «Чиора» (1939), а в годы войны работает над антифашистскими сатирическими мультфильмами.

В начале 50-х годов в мультипликацию из игрового кино приходят режиссеры Ш. Гедеванишвили, К. Микаберидзе, А. Хинтибидзе; пробуют свои силы в режиссуре молодые художники-мультипликаторы В. Бахтадзе, Т. Микадзе, Г. Чмутов. Заслуживает внимания картина «Курша» (1953, режиссеры В. Бахтадзе и Ш. Гедеванишвили), выделявшаяся среди других картин того времени выразительностью рисунка и движения.

Обратившись к сокровищнице национального фольклора, грузинские мультипликаторы стали ставить фильмы по популярным народным легендам и сказкам. Это выпущенные в 1954 году «Мзечабуки» (режиссер Т. Микадзе) и «Нико и Никора» (режиссеры А. Хинтибидзе и Г. Чмутов). В том же году, однако, мультцех был закрыт, а боль-

Вахтанг Бахтадзе. «После гудка»



шинство режиссеров и художников перешло на работу в игровое кино. Когда два года спустя группа энтузиастов мультискусства под руководством Вахтанга Бахтадзе вновь приступила к созданию рисованного фильма, результатом их творчества была принципиально новая по замыслу картина на современную тему и с современными персонажами — «Приключения Самоделкина» (1957, режиссер В. Бахтадзе, сценарий Н. Бенашвили, художник Э. Бердзенишвили).

Мастер на все руки Самоделкин — металлический человечек, сложенный из подковы магнита, трубок и шестерен, — сразу же стал популярным у ребят героем, своеобразным символом века научно-технической революции. Фильм получил премию на Всесоюзном кинофестивале в Москве и на Международном кинофестивале в Сан-Франциско, а Самоделкин, удачно сочетавший в себе черты условно-сказочные и реальные, интернациональные и национальные, уверенно зашагал как постоянный мультгерой по новым картинам В. Бахтадзе «После гудка» (1959), «Самоделкин-спортсмен» (1962). В фильмах много интересных находок, изобретательно обыграны бытовые детали, выразительны движения и «мимика» персонажей. Этими и более поздними своими работами — «Нарцисс» (1964) и «О мода, мода!» (1968), «Еще раз о моде» (1969), — также посвященными актуальным темам, Вахтанг Бахтадзе показал себя зрелым и талантливым режиссером, мастерство которого совершенствуется от фильма к фильму.

Другой талантливый мастер, Аркадий Хинтибидзе, создал несколько великолепных фильмов, наиболее яркие из которых — «Свадьба соек» (1957) и «Вражда» (1959). Он тонко чувствовал поэзию грузинского фольклора и владел счастливым и редким даром умело сочетать в фильме лирические мотивы с острыми сатирическими зарисовками характеров, обладающих сочно выписанными национальными и общечеловеческими чертами.

Среди работ других грузинских мультипликаторов заслуживают внимания созданные в последние годы рисованные фильмы «Храбрый Важа» (1966) Б. Стариковского, «Золото» (1966) О. Андроникашвили, «Певец зари» (1968) по мотивам пьесы Э. Ростана «Шантэклер», «Как мыши кота хоронили» (1969) по Жуковскому, поставленные М. Чиаурели, а также кукольные картины «Нико и Сико» (1962) Ш. Гедеванишвили, «Девочка и фонтан» (1967) и «Бомбора» (1968) К. Сулакаури.

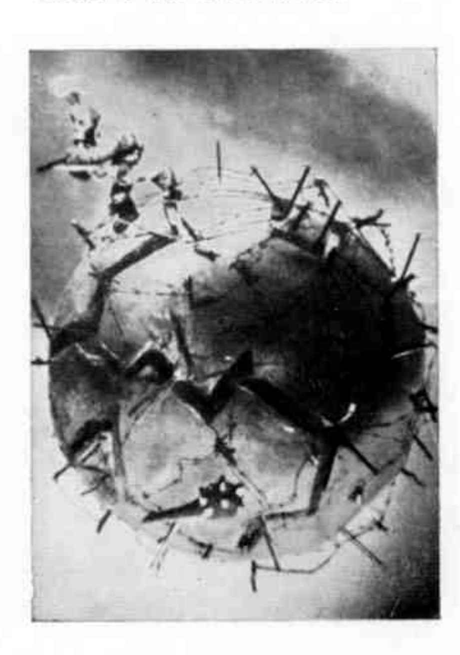
Эстонская мультипликация значительно моложе украинской и грузинской. Мультипликационное производство здесь существует лишь с 1957 года, когда был создан цех кукольных фильмов, возглавляемый режиссером Эльбертом Тугановым. Первый фильм — «Сон маленького Пеэтера» (1958, режиссер Э. Туганов) — поставлен по мотивам сказки датского писателя Иенса Сигсгорда «Палле один на свете» и рассказывает о мальчике, не умеющем дружить, не желающем «водиться» со своими сверстниками и остро переживающем в «вещем» сне свое одиночество. Картина очень проста, непритязательна,

в ней всего одно действующее лицо, сам Пеэтер, но она утверждает дух коллективизма, говорит о значении дружбы и товарищества, о том, как важно воспитать в себе внимательность и терпимость к другим людям.

Выпуская ежегодно один-два фильма, смело сопоставляя в них условность и характерную бытовую деталь, обращаясь к народному эстонскому сказанию («Северный дракон») или к современности («Отть в космосе»), Э. Туганов добивается оригинальности и самобытности своих режиссерских решений. Яркий национальный колорит, обаятельный в своей сдержанности и скрытом лукавстве юмор, точность и выразительность кукольных типажей — все это дает основание высоко оценить работу талантливого коллектива эстонских мультипликаторов-кукольников. Э. Туганову удалось привлечь к работе в студии талантливых художников, кукловодов, операторов, среди которых, несомненно, еще раскроются новые режиссерские дарования, как это произошло с Хейно Парсом, создавшим на студии целую серию оригинальных картин с постоянным кукольным героем оператором Кыпсом, а также цикл лаконичных, превосходных по мастерству «одушевления» фильмов, в которых «действующие лица» — гвозди.

В наиболее зрелых картинах, поставленных Э. Тугановым, таких, как «Парк», «Почти невероятная история», «Последний трубочист»,

Эльберт Туганов. «Отть в космосе»



«Талант», в лучших работах Х. Парса и других сотрудников таллинской студии с особой силой проявились свойственные эстонскому народу высокое изобразительное мастерство, богатые традиции декоративно-прикладного искусства.

Очень интересно и оригинально творчество латвийских мультипликаторов-кукольников. В Риге уже несколько лет существует небольшая мастерская, возглавляемая талантливым художником Арнольдом Буровсом, который до самого последнего времени был единственным ее режиссером. Он пришел в кино из кукольного театра, и секреты сложного искусства кукол, имеющего в Латвии давние традиции, хорошо ему известны. А. Буровс и его сотрудники — художник Г. Цилитис и кукловод А. Норинь ставят фильмы, которые пользуются большим успехом у детей, — «Тигр Мяу-Мяу», «Ку-ка-ре-ку», «Сказка о медяке», «Красные башмачки» и картины для взрослого зрителя, например фильм «Пигмалион». Фильм «Заячья капуста» — режиссерский дебют еще одного рижского мультипликатора-кукольника — А. Норинь.

Мультипликационный цех студии «Казахфильм» был создан в 1967 году. Его руководителем стал выпускник ВГИКа талантливый режиссер и художник Амен Хайдаров. Уже первый рисованный фильм, поставленный Хайдаровым,— «Почему у ласточки хвост рожками?» —

Хейно Парс. «Оператор Кыпс»

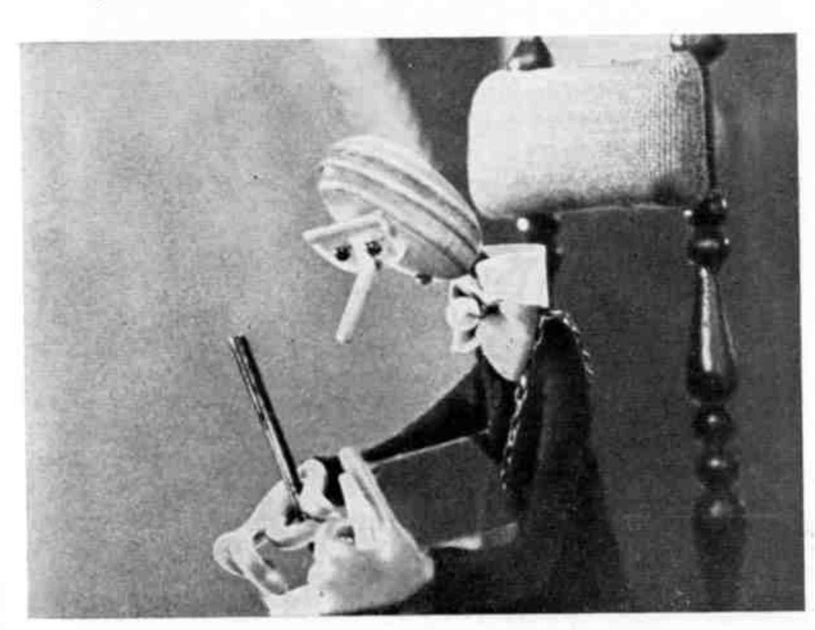


был отмечен премией на Всесоюзном кинофестивале. Вслед за тем на студии были созданы рисованные картины «Аксак Кулан», «Хвостик», а также первый кукольный фильм — «Медведь и заяц». Сила и своеобразие этих фильмов в том, что в них умело использован казахский фольклор, причем не только комедийные притчи и сказки, но и эпос. Интересным событием для казахской мультипликации стал фильм «Превращение», поставленный учеником И. Иванова-Вано Виктором Чугуновым. Это его первая режиссерская работа. Фильм как бы вобрал в себя мотивы народных притч о блохе. Можно было бы сказать, что сюжет фильма анекдотичен, если бы этот анекдот не звучал как гротеск. Сатирическая притча о блохе, получившей неограниченную власть в королевстве, приобретает в фильме современный публицистический оттенок.

На студии сделаны и другие фильмы, интересно использующие национальные мотивы: «Шрамы старого Еркена» (режиссер В. Чугунов), сборник микромультфильмов, в котором дебютировали режиссеры К. Джунусов, Б. Калистратов, С. Еркен.

В последнее время возрос интерес к мультипликации во многих союзных республиках. Свои первые шаги делает мультискусство Азербайджана, Армении, Молдавии, Узбекистана, Таджикистана, Белоруссии. В Баку вслед за первым опытом (микрофильм «Лев и два бы-

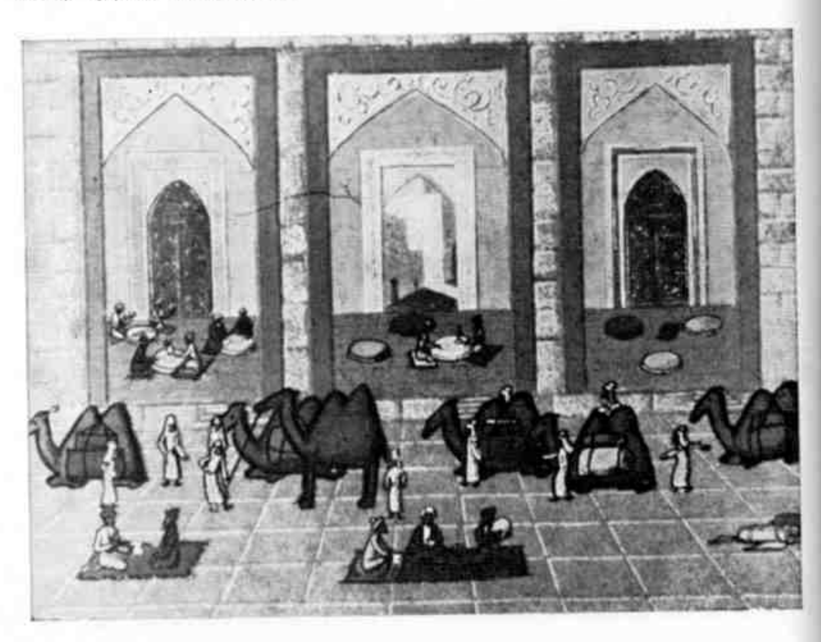
Хейно Парс. «Снежная мельница»



ка») режиссер Ага Наги Ахундов создал по мотивам сказочной новеллы из поэмы Низами «Семь красавиц» рисованный фильм «Фитнэ». В изобразительном решении картины постановщик исходил из традиционной стилистики народной миниатюры, своеобразно использованы в фильме приемы «динамической статики».

В Армении первые опыты национальной рисованной кинематографии относятся еще к довоенным 1937—1941 годам, когда в Ереване работал Лев Атаманов, поставивший здесь один из лучших советских мультфильмов того периода «Пес и Кот» по сказке Ованеса Туманяна. Однако уже второй фильм «Поп и Коза» не успел выйти на экран — началась Великая Отечественная война. Л. Атаманов, единственный в то время режиссер-мультипликатор, был призван в армию, цех мультипликации на киностудии в Ереване перестал существовать... Теперь, через тридцать лет, мультцех возродился вновь. Очень важно для развития армянской мультипликации, что в нее пришли зрелые и уже известные художники кино — Валентин Подпомогов, Степан Андраникян, Рафаэль Бабаян, участвовавшие до этого в создании многих игровых фильмов. В 1968 году выходит первый мультфильм В. Подпомогова «Капля меда» по Ованесу Туманяну. Напоминающий притчу сюжет с острым антивоенным содержанием получает в этой картине яркое художественное воплощение. Режиссер прибегает к методу плоских марионеток, создает

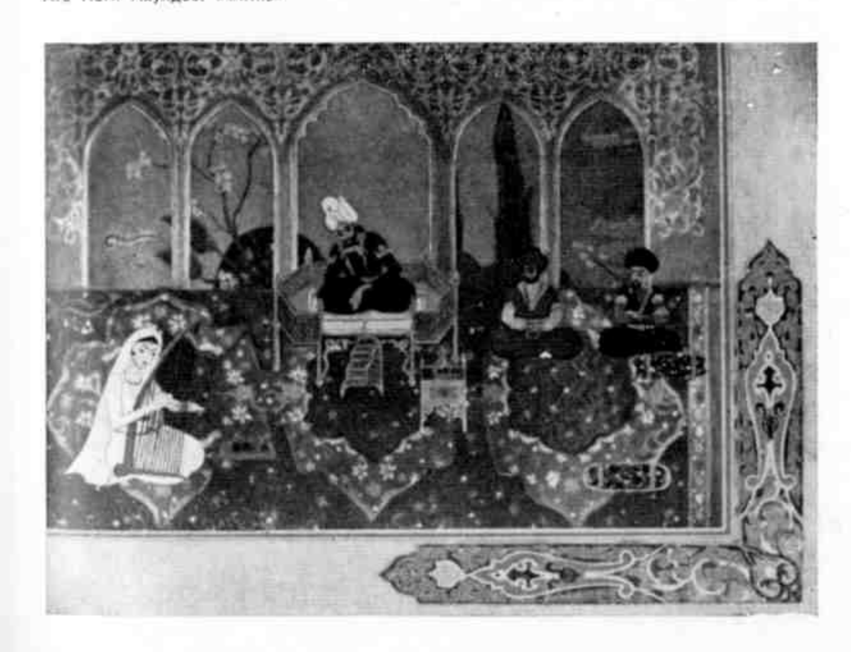
Виктор Чугунов. «Превращение»



выразительные типажи, в красочных пейзажах воспроизводит атмосферу действия. Вслед за этим В. Подпомогов выпускает еще несколько фильмов — «Скрипка в джунглях», в которой в свойственных мультипликации аллегорических образах говорится о важной общественной роли искусства, «Парвана» по мотивам сказки Ованеса Туманяна, экранизирует курдскую легенду «Лур-да-лур». Два фильма поставил Р. Бабаян — комедию «Полосатые тигры» (совместно с В. Подпомоговым) и сказку для детей «Мышонок Пуй-Пуй».

Поэтичную и оригинальную ленту «Невеста солнца» создал С. Андраникян. Обычная для сказки борьба добра и зла представлена здесь в ярких, национально самобытных символах, свидетельствующих о способности художника придавать традиционным образам фольклора остро современное звучание. Великолепно найдены три главных символических образа фильма — Ночная звезда Астхик — символ красоты и любви, Ветер Бел — символ зла и разрушения и, наконец,— символ солнца, дающего всему жизнь на земле. Последний — большая удача картины. Он пронизан страстным жизнелюбием и жизнеутверждением. Солнце предстает в облике юноши Ваагна, несущего всюду свои живительные стрелы-лучи. Выразительное, соответствующее образному решению «одушевление» и темпераментная музыка Р. Давтяна довершают ощущение цельности и своеобразия этого фильма.

Ага Наги Ахундов. «Фитнэ»



Мультипликаторы Узбекистана пробуют свои силы и в объемном и в рисованном кино. Первый мультфильм «В квадрате 6—6» поставил Юрий Петров. Кукольные фильмы «Рахим и жук», «Кто сделал облако?», «Попрыгунчик», «Счастье, вернись!» поставила режиссер Камара Камалова, ей же принадлежит поэтичная картина о дружбе — «Солнечный луч». Как и в фильмах К. Камаловой в кукольных фильмах З. Ройзмана «Зимняя сказка», «Кто волшебник», «Верные друзья» также использованы мотивы узбекского народного творчества. Рисованный фильм «Балкон» — о силе мечты, заставившей зазеленеть листьями даже безжизненные доски,— создал Д. Салимов.

Над картинами, экранизирующими национальный фольклор, работают молдавские режиссеры-мультипликаторы.

Развитие мультипликационного кино в союзных республиках, успехи крупнейшей европейской мультипликационной студии «Союзмультфильм», выпускающей ныне около тридцати фильмов в год, и работа молодой мультстудии Центрального телевидения говорят о разнообразии и широте творческих возможностей и художественных исканий советских мультипликаторов, открывают перед этим искусством новые горизонты.

Заглядывая в завтрашний день

«Волшебство» — не слишком ли это большая претензия для скромного, веселого и лукавого искусства маленьких рисованных и кукольных фильмов? Один из режиссеров-мультипликаторов, видимо, настроенный в этот момент прозаически, даже обиделся. «Ничего необычного, тем более волшебного в нашей работе нет, — заявил он. — Наоборот: все выглядит очень прозаично. Сидят художники за обычными столами, рисуют обычным карандашом. Или стоят перед съемочной камерой и передвигают маленькие фигурки: подвинул ножку — снял... снова подвинул — снял. И так изо дня в день. Вот и вся магия» [117].

Дело, однако, вовсе не в том, как выглядит сам процесс покадровой съемки, а в том, чего может достичь это искусство в руках талантливого мастера. Вот почему даже при самом «прозаическом» подходе приходится признать, что «феномен мультипликации» действительно несет в себе нечто волшебное, так как мультипликатор «способен воплотить на экране любой замысел, доступный человеческой фантазии, сделать невозможное возможным» [118].

Широко раздвинулись в последние годы рамки выразительных возможностей мультипликации. Каких только приемов не используют ныне ее мастера! В польском фильме, например, «Непородистый щенок» персонажи — мальчик и собаки — сделаны из обыкновенной газеты. В чехословацкой картине «Тир» действуют традиционные фигур-

ки ярмарочного балагана. В фильме польского режиссера Рышарда Ку-земского «Сказка» изображена волшебная планета гномов с огромным, регламентирующим их быт будильником на полюсе. В болгарском фильме «Урок игры на скрипке» использована многоцветная мозаика. Цветной карандаш и перо, живопись и коллаж, документальная хроника и вырезки из журналов прошлых лет, карикатура и лубок, «одушевление» обиходных вещей, традиционных кукол и масок — все служит выразительности образов мультэкрана.

Вы привыкли к тому, что мультипликация — это стремительно прыгающий по экрану рисунок? Энергично жестикулирующая кукла? Но теперь рядом с захватывающим дух фейерверком трюков и учащенным ритмом движения персонажей появились стилистические решения иного плана. Например, в польском, рисованном фильме «Бетонные столбы» Кшиштофа Новака и Збигнева Каминского медленно преображаются выразительные, с большим настроением написанные пейзажи, то утихает, то вновь усиливается дождь, проглядывает солнце, где-то бьют башенные часы, спускается зеленоватый сумрак, затем его прорезают две световые полосы, медленно проезжает груженая машина. Но в течение всей восьмиминутной картины неподвижны ее главные герои — придорожные фонарные столбы, воплощение постоянства, верности долгу, они неизменно служат людям, в любую погоду освещают им путь. Подобный прием внутренне напряженного, пронизанного мыслью монтажа резко или постепенно сменяющихся статичных композиций в сочетании с другими элементами мультипликационной выразительности особенно важен, когда речь идет об изобразительных решениях такого характера и мастерства, которые требуют более длительного рассматривания.

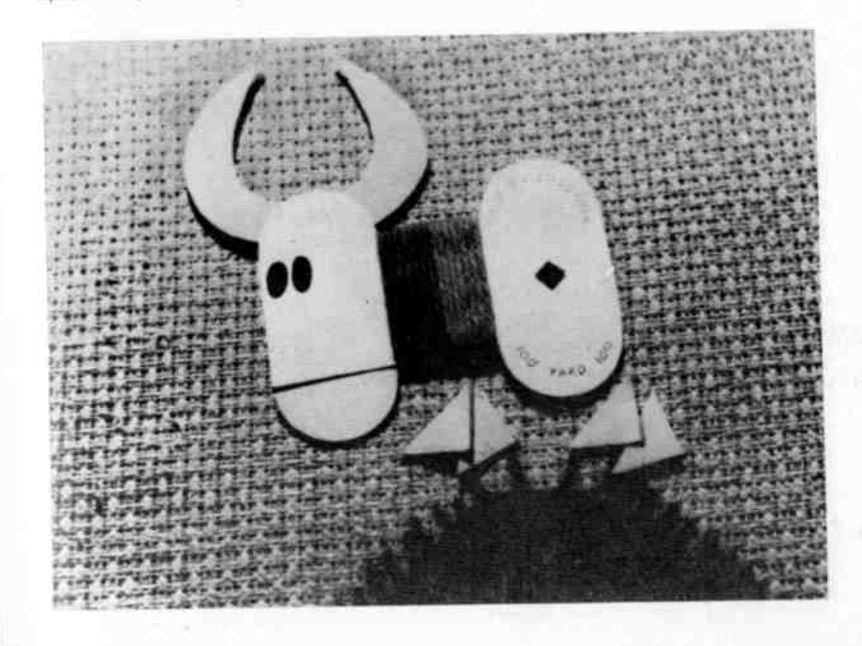
Первый мировой смотр мультипликационного кино в Загребе еще раз подтвердил, каким богатым и разнообразным стал выбор художественных средств, находящихся теперь в распоряжении режиссеров и художников. В итальянском фильме Освальдо Кавандоли «Линия» все его персонажи — от сказочного чудовища до современной ракеты — возникают, словно силуэты, причудливо вычерченные белой контурной линией на черном фоне. А в картине болгарского мастера Ивана Андонова «Мелодрама» техника масляной живописи и плоских марионеток искусно совмещается с покадровой съемкой живого актера.

Нередко сегодня для осуществления своего замысла режиссер привлекает более сложные, чем обычно, изобразительные формы и художественные мотивы, разнородные по характеру и фактуре материалы, чтобы составить из них единое, многоплановое произведение. Так, в новом фильме-памфлете И. Иванова-Вано «Аве Мария!» музыка Шуберта и лики мадонн с полотен Беллини, Тициана, Рафаэля, фрески старых мастеров и традиционные вьетнамские лаки, экспрессивные композиции в стиле современной антивоенной графики и документальные кадры кинохроники, включенные в единый поток публицистически

страстных раздумий автора, помогают выразить гневный протест против бесчеловечности и варварства империалистов, против войны. Традиционные образы большого искусства, высокие общечеловеческие символы добра и красоты служат в картине актуальной задаче — беспощадному разоблачению буржуазной морали.

Мультипликация в наши дни становится все более содержательной, выражая мысли и чувства современника, она дает ему возможность размышлять над волнующими проблемами действительности. Это отнюдь не значит, конечно, что развлекательная мультипликация должна исчезнуть или что занимательность мультфильма перестала быть его важным свойством, постоянным предметом заботы создателей мультипликационных лент. Никакая, даже самая серьезная мультипликация не может, не имеет права быть скучной — это, разумеется, азбука искусства. Ожившие на экране рисунки или куклы — зрелище, которое должно захватывать воображение зрителя, зажигать его своей эмоциональной заразительностью. Нельзя не считаться с тем, что рационализм, нарочитая усложненность образов мультфильма значительно сокращают его аудиторию. Демократизм художественного языка, доходчивость, доступность широкому зрителю — принципиальные качества мультипликационной стилистики. Социалистический реализм и в этой области творчества противопоставляет эстетским изыскам буржуазных худож-

Христо Топузанов. «Корова, которая...». Использованы техника и фактура вышивки

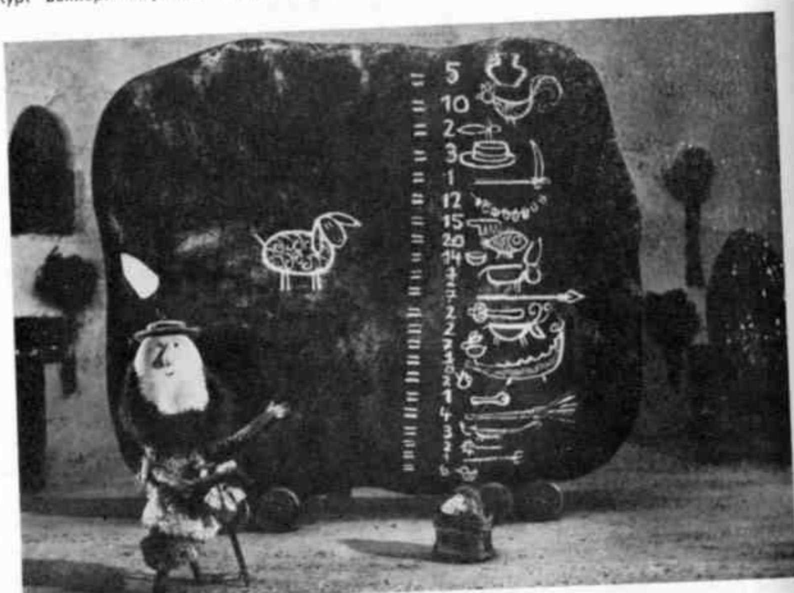


ников, зажатых крайностями элитарного и коммерческого кино, ясную и последовательную программу, основанную на принципах народности и идейности искусства.

Сложность синтеза, богатство художественных возможностей в еще большей степени предполагают выразительную простоту, строгость в выборе средств, особенно необходимую в четких пределах небольшого по объему произведения. «Я хотел бы, чтобы сцена была так же узка, как веревка канатного плясуна: это отбило бы охоту у многих неискусных поступать на сцену». Эти строки Гёте невольно ассоциируются у меня с неведомым ему искусством мультипликации, их можно было бы выбить у подъездов мультипликационных студий: предельный лаконизм, внешняя ограниченность при удивительной внутренней свободе и поэтической емкости образа — такова диалектика «малых форм» рисованного и кукольного кино. Узкие пределы «канатного плясуна» открывают здесь простор для самой безудержной фантазии.

Вот почему мультипликация ждет появления выдающихся мастеров силуэтного фильма, исключительно поэтичного и строгого искусства, развивающего традиции старинного театра теней и столь высоко поднятого когда-то Лоттой Рейнигер. Вот почему так ценно умение создавать емкие и в то же время ясные в своей концентрированности образы-символы.

Курт Вайлер. «Норгель и сыновья». Сочетание куклы с рисунком



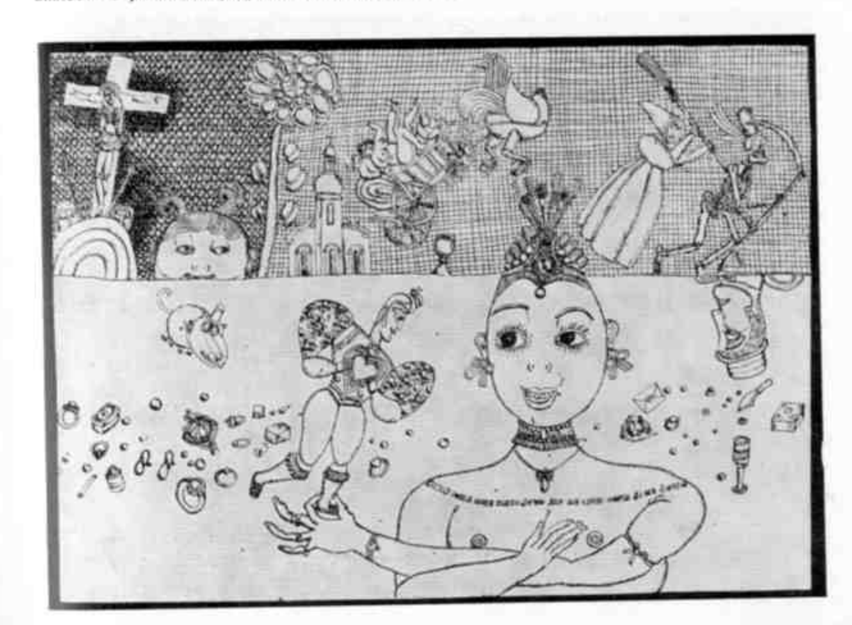
Примечательны в этом отношении фильмы Андрея Хржановского, созданные по сценариям Р. Хуснутдиновой, «Шкап» и «Бабочка», в которых в лаконичных образах-символах выражены большие мысли о высших ценностях жизни — добре и красоте, о гармонии, столь важной как во внутренней духовной сфере современного человека, так и в окружающем его мире.

Сила эмоционально-эстетического воздействия мультипликации огромна, об этом свидетельствует все растущая ее популярность у зрителя, связанная и с прогрессом этого искусства, и с пропагандой его достижений в нашей стране и за рубежом, и, конечно, с более глубоким пониманием своеобразия рисованного и кукольного кино.

Для художника, работающего в этой области, особенно важен тот эффект активного раскрепощения, пробуждения творческой фантазии зрителя, которым в высшей мере обладает мультипликация. Недаром многие выдающиеся художники нашего времени подчеркивали особую способность мультипликации захватывать внимание людей самого разного возраста.

Чарльз Чаплин в интервью, данном еще в 30-х годах, например, утверждал, что в Америке «мультипликация является единственным подлинным искусством в настоящее время, потому что в ней, и только в ней, художник абсолютно свободен в своей фантазии и может де-

Златко Боурек. «Танцевальные мелодии». Фильм-песня — стилизованный рисунок «живет» в ритме популярных народных мотивов



лать в картине все, что угодно»[119]. Опыты по использованию живописи в рисованном и кукольном кино, которые сейчас ведутся в ряде стран, и «в частности» в Польше, Венгрии и Румынии, показывают, что искусство «движущейся картины», разумеется, не менее выразительно и перспективно, чем искусство «движущегося рисунка». Тем более, что живопись, рисунок, «оживающие» объемные фигурки — все это может свободно и эффектно сочетаться в одном фильме, взаимно дополняя друг друга. Таким образом, мультипликация открывает перед художником совершенно новые возможности общения со зрителем.

Художественные возможности мультипликации предполагают гораздо большее разнообразие жанров и стилистических направлений, чем то, которое мы видим сегодня.

Мультипликация способна создавать необычное, фантастическое, невиданное, она смело воспроизводит на экране поток воображаемых образов, фантастических представлений. Ее главная сфера — поэтический вымысел. Фантазия художника, не лимитируемая фотомеханическим способом воспроизведения действительности, получает широкий простор для своего выражения.

«История фантастики свидетельствует,— заявили во время проходившей в нашей печати дискуссии о возможностях фантастического жанра известные советские писатели-фантасты А. и Б. Стругацкие, — что она может быть превосходно применена и для создания зримой картины коммунистического будущего... и для художественного исследования индивидуальной и социальной психологии, и для рассмотрения общих философских проблем... и для антимещанского памфлета, и для антивоенной, антиимпериалистической сатиры»[120]. Эта характеристика необычайной широты художественного диапазона фантастического творчества несомненно полностью относится и к богатой сфере художественных возможностей мультипликации.

Мотив гротесково-сатирического сопоставления человека и олицетворяющей современную цивилизацию техники, столь интересно затронутый в свое время Р. Ролланом и Ф. Мазерелем,— чрезвычайно выигрышный и выразительный по фактуре «материал» для мультипликации, единственного из «зримых» искусств, которое умеет «оживлять» неодушевленные предметы. Отсюда колоссальные возможности, которые открываются перед социально-сатирической и научной фантастикой, а также перед научно-художественными мультфильмами.

Образ и понятие в мультипликации часто сближаются, сдвигаются на самое короткое расстояние, и это не только не разрушает художественности мультфильма, но, наоборот, составляет особое поэтическое обаяние подобных картин.

«Кукла выражает не внешность, а идею человека»[121],— говорил Иржи Трнка. Еще в большей степени это относится к рисованному персонажу.

Мультипликация с огромной силой выразительности и точности может воплотить в зримых образах саму диалектику мышления как сложный, непосредственно воспринимаемый процесс. «Главная задача, которая стоит передо мной уже лет 15—16,— создать рисованный портрет моей мысли»[122],— заявил Тодор Динов в одном из интервью, и это мнение разделяют многие режиссеры-мультипликаторы.

Возможность непосредственно выразить отвлеченные понятия в виде зримых образов-метафор позволяет мультипликации с особой естественностью объединять интеллектуальное и эмоциональное начала, вторгаться в сферы науки и научной фантастики дальше, чем это могут сделать другие искусства. По мнению ряда специалистов, мультипликация открывает широкие перспективы «образного перевода научных концепций» на язык кино[123]. Недаром к ее помощи все чаще прибегают научный и учебный фильм.

Для судеб советской мультипликации принципиально важно дальнейшее ее плодотворное содружество с большой литературой. Теперь уже можно не сомневаться, что ей доступны Рабле и Шекспир, Мольер и Гоцци, а из советских писателей — Евгений Шварц и Александр Грин, Юрий Олеша и Михаил Булгаков.

Созданные в последние годы фильмы подтверждают возможность самых дерзких и даже, может быть, неожиданных на первый взгляд

Роман Качанов. «Чебурашка». Кукольные персонажи превосходно сочетают сказочную условность и психологизм

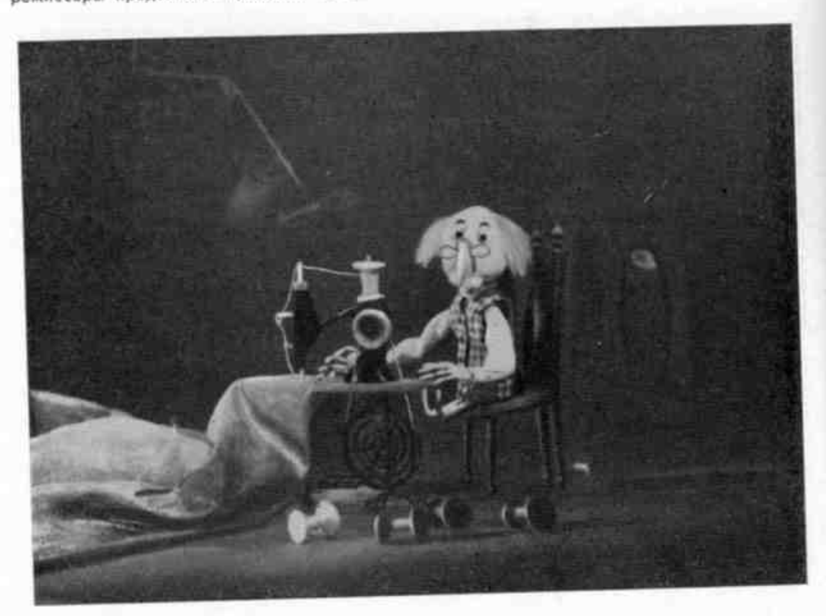


решений. Именно таким представляется мне обращение Вадима Курчевского к «Кола Брюньону» Ромена Роллана, замечательной книге французского романиста, пронизанной жизнелюбием и гуманизмом.

Не менее смел один из талантливейших режиссеров-мультипликаторов ГДР Курт Вайлер, обратившийся вслед за Трнкой к Шекспиру и осуществивший постановку полнометражного кукольного фильма по его «Зимней сказке». Несколько фрагментов из этой картины, которые мне удалось увидеть в мастерской Курта Вайлера в Бабельсберге, говорят о том, что смелость замысла здесь сочетается с глубиной осмысления шекспировской драмы и блестящим мастерством ее мультипликационного воплощения. Опыт предыдущих работ режиссера, таких, как «Яблоко», «Блоха в ухе» и особенно фильм «Норгель и сыновья», в котором изобретательно и остроумно была преподнесена в основных моментах чуть ли не вся история торговли и связанных с ней социальных отношений, показывает, что мы имеем дело с художником, который очень широко понимает границы возможностей мультипликации и решительно их раздвигает в своем творчестве.

Мультипликация еще не дерзнула на такое же могучее вторжение в мир образов Гофмана — величайшего в истории искусств фантаста, — как это сделала музыка, но, несомненно, что это рано или поздно произойдет. «Гофман необычайно повлиял на литературу. Между

Гарик Секо. «Почему у месяца нет платья?» (Студия в Готвальдове). Молодые режиссеры продолжают традиции чехословацкого кукольного фильма.



прочим, на Пушкина, Гоголя, Достоевского. У Герцена есть восторженная статья о нем. Он появился, мне кажется, ни на кого не похожим» [124],— взволнованно писал о нем Юрий Олеша.

Огромные возможности перед рисованным и кукольным кино, думается, открыло бы освоение такого замечательного современного фантаста, острого философа-памфлетиста и новеллиста, как Рэй Бредбери, подвергшего безжалостному осмеянию непримиримые противоречия буржуазного общества, таких блестящих мастеров фантастики, как Станислав Лем, Айзек Азимов, Артур Кларк, Роберт Шекли.

Как одна из важных, можно сказать, «классических» областей фантастики, мультипликация активно пробуждает творческую фантазию, дерзко и виртуозно используя фантастическую и комедийную условность, смело сталкивает вымышленно-сказочное и документальное, действительное и условное. Тем самым она выполняет роль разведчика новых поэтических континентов, открывающего безграничные просторы художественного воображения, необходимого не только в любой области искусства, но и в любой сфере человеческой деятельности. Мультипликация совершенствует культуру восприятия условного в искусстве, что имеет огромное значение для эстетического развития человека. «Мобильная живопись экрана», как назвал мультипликацию один из художников, со временем несомненно окажет свое благотворное влияние и на изобразительное искусство.

Но, конечно, еще более могут быть велики роль и значение мультипликации как разведчика новых художественных возможностей в самом искусстве кино. Неся в себе предельно сжатый образ-символ, образ-метафору, по самой своей природе соединяя живопись, рисунок, объемную фигурку с возможностями кино, мультипликация как бы реабилитирует изобразительное начало, подчеркивает, делает особенно убедительной его художественную ценность. В этом смысле она является незаменимой лабораторией современного киноискусства. Сохраняя и развивая целый ряд незаслуженно отброшенных интеллектуальных и пластических достижений киноязыка немого периода, мультипликация тем самым оказывает кинематографу в целом неоценимую услугу, помогая ему лучше осознать богатство своих выразительных возможностей, свою кровную связь с современным изобразительным искусством.

Французские киноведы подсчитали, что в мире за всю историю кино было создано более двухсот полнометражных мультфильмов [125]. Но как бы ни стремились режиссеры ставить такие фильмы, мультипликация, конечно, всегда останется искусством преимущественно «малых форм», и, как к искусству «малых форм», к ней, несомненно, имеют прямое отношение мудрые слова из творческой декларации французских мастеров короткометражного фильма: «Никто не станет измерять значение литературного произведения количеством страниц, картину—ее форматом. Наряду с романом или еще более объемными

произведениями существуют поэма, новелла, эссе, которые часто являются как бы ферментом, выполняя функции обновления, привнесения новой крови. Именно эту роль неизменно играл короткометражный фильм. И его смерть явилась бы смертью кино, потому что искусство, если оно недвижно, перестает быть искусством»[126].

В журнале «Искусство кино» (1970, № 7) были опубликованы заметки Тодора Динова о художественной природе рисованного фильма. В них много глубоких мыслей, интересных наблюдений и выводов, причем часть из них, безусловно, рассчитана на спор, на дискуссию. Так, например, желание спорить вызывает утверждение, что «показать внутренний процесс переживания будет требованием несовместимым с возможностями «актера» из мультфильма». Думается, что многие талантливые произведения, с которыми советские мультипликаторы выступили в последние годы, убедительно опровергают этот тезис. Да и сам Динов-художник, автор «Громоотвода» и «Ревности», вступает здесь в конфликт с Диновым-теоретиком. То, что делают сегодня крупнейшие мультипликаторы мира, часто не просто «обозначение» определенного психологического состояния, но точно выписанные характеры, в которых глубоко раскрыт духовный мир — мысли и чувства созданных фантазией художника персонажей. Иржи Трнка говорил, что куклами можно выразить все человеческие страсти.

Ярослава Гаветова. «Песнь». Красочные аппликации создают фантастический пейзаж, характерный для словацкой школы мультфильма



Многое, если не все, упирается сегодня в проблему мультипликационной драматургии, требующей от писателя больших знаний, опыта и искренней любви к этому трудному и, несмотря на фантастику, ювелирно точному искусству.

Метафорические образы рисованного и кукольного фильма очень близки образному строю поэзии, особенно поэзии современной. Вот почему, думается, в ближайшие годы в мультипликацию придут не только новые художники и режиссеры, но и новые поэты. Они смогут внести немало неожиданного и свежего в яркие краски мультипликационного экрана.

В своем исследовании, всесторонне рассматривающем технику мультипликационного фильма, Д. Халас и Р. Мэнвелл пишут, что мультипликация — это вид искусства, возможности которого «еще только обнаруживаются». По их мнению, эти возможности «намного превосходят натурно-игровую кинематографию»[127]. Каждому свое, и, думается, нет необходимости противопоставлять две родственные ветви искусства. Гораздо существеннее другое замечание авторов. Они констатируют, что многие выдающиеся графики и живописцы нашего времени, как, например, Пикассо, должны были признать, что художник, овладевший мастерством мультипликатора, может с помощью этого замечательного вида искусства получить такую широкую аудиторию, ко-

Жан Имаж. «Волшебная лампа Аладина». Традиционная экранизация сказки



торую ему не в силах предоставить никакая картинная галерея. Это признание силы и будущности мультипликации.

Знакомство с мультипликационными студиями Чехословакии. Польши, Румынии, ГДР, Югославии, Венгрии, кинофестивали в Мамайе и Загребе дали мне возможность еще полнее осознать колоссальные преимущества мультипликации социалистических стран, ее ведущее положение в современном мировом рисованном и кукольном кино. И дело не только в том, что подавляющее большинство международных премий заслуженно получают мастера социалистических стран. Разнообразие направлений, творческих стилей, художественных индивидуальностей, обилие выдающихся мастеров мирового класса и талантливых молодых режиссеров и художников говорят сами за себя. Занимать достойное место среди достойных — нелегкая задача, требующая творческой смелости и напряженных исканий; об этом, мне думается, никогда не должны забывать наши мультипликаторы.

И в то же время то в одном, то в другом выступлении западных режиссеров и критиков вы можете встретить грустные размышления о бедственном положении мультипликации в капиталистических странах. «Бедный родственник другого бедного родственника,— пишет французский критик Робер Грелье,— мультипликационный фильм всегда жил, точнее, только выжил благодаря средствам, которые никогда не могли обеспечить ему приличное существование. Структура эксплуатации короткометражного фильма вообще и мультипликационного в частности остается неизменной» [128].

Мультипликация в настоящее время ставит перед собой все более дерзновенные задачи. Ее средствами оказалось возможным говорить о таких острейших проблемах времени, как борьба за мир, глубоко и едко разоблачать буржуазную мораль, идеологическую и художественную несостоятельность буржуазного искусства, зло высмеять хапуг, тунеядцев, бюрократов, утверждать новые принципы человеческих взаимоотношений. Ей по плечу оказался Маяковский с его уничтожающей критикой отживающего, с его романтикой будущего.

Мы являемся свидетелями очень важного для творческих судеб нашей мультипликации процесса стремительного развития и активного становления **многонационального** искусства рисованного и кукольного кино. Это новый этап зрелости нашей мультипликации, которая в этом отношении становится теперь вровень с другими искусствами и видами кино, обогащается многообразием красок и форм, которые способны внести в нее, опираясь на свои национальные традиции, мастера каждой из республик. Все это значительно умножает и стимулирует развитие всей советской мультипликации в целом, создает новые, более широкие возможности для взаимодействия и взаимообогащения национальных культур рисованного и кукольного фильма и постепенно ощутимо меняет общую картину «мультипликационного фронта» нашего искусства. Нет сомнения, что с дальнейшим укреплением националь-

ных мультстудий их значение и роль в общем процессе «сложения» этого искусства будут все более возрастать.

Одна из главных причин успехов наших художников, думается, состоит в том, что они, тоньше и глубже постигая своеобразие художественной природы своего искусства, изобретательней и богаче используют его выразительные средства для разработки актуальной современной тематики. Сегодня мультипликация перестала обитать на периферии общественных интересов. И чем значительней будет социальное звучание творчества ее мастеров и в фильмах для детей и в фильмах для взрослых, тем большее внимание зрителей она сумеет пробудить.

Несомненно, с годами все более активным будет участие прессы и телевидения в пропаганде и популяризации этого искусства — одного из самых современных по своему содержанию и возможностям.

Совершенно невозможно представить себе телевидение без мультипликации. Развитие телетехники, увеличение телеэкрана, улучшение изображения, цвет — все это сделает рисованные и объемно-мультипликационные картины еще более активными участниками телепрограмм — от титров, заставок, рекламных лент и веселых интермедий до самостоятельных серийных и полнометражных мультфильмов.

В странах Запада, где между создателями рисованных и кукольных картин стеной стоит коммерческий прокат, многие режиссеры видят в телевидении «великую надежду мультипликации». Однако и здесь коммерция, реклама, засилие штампов, гнет консерватизма и безвкусицы мешают развитию нормальных отношений между телестудией и режиссерами-мультипликаторами. В условиях социалистических стран мультипликация приобретает в телевидении мощную базу для творчества в самых разных жанрах, средство для обращения к самому широкому кругу зрителей различных возрастов, одну из серьезных опор для своего дальнейшего развития.

Уже сегодня мультфильм можно приобрести и демонстрировать у себя дома, и эти возможности невероятно возрастут с введением техники кассетного телевидения. Мы, вероятно, станем свидетелями создания специальных выставок и музеев, где будет экспонироваться творчество художников и режиссеров-мультипликаторов, где можно будет, всего лишь нажав кнопку, просмотреть по выбору лучшие фильмы разных эпох и стран, различных тем и жанров. Все интересней и многообразней будет развиваться творчество кинолюбителей в области мультипликации.

Немаловажное значение для развития мультипликации имеет и совершенствование техники, непосредственно связанной с выразительными возможностями искусства. В 20-х — начале 30-х годов советские режиссеры и художники первые блестяще разработали столь популярный ныне у мультипликаторов разных стран метод плоской бумажной марионетки. Когда в 1967 году в Монреале на фестивале, организован-

ном во время Всемирной выставки, в программе ретроспективы советских мультфильмов были показаны лучшие из картин тех лет, достигнутое в них без помощи целлулоида высокое мастерство «одушевления» поразило канадских и американских мультипликаторов. Широко применяемый теперь Мак-Лареном метод «рисованного звука» также был впервые открыт и использован в начале 30-х годов нашими исследователями и кинематографистами. Работы по «орнаментальной мультипликации звука», проводившиеся в течение нескольких лет начиная с лета 1930 года под руководством музыканта-теоретика и математика А. Авраамова, сыграли свою роль в творческих исканиях Мак-Ларена и его коллег, но, к сожалению, не получили у нас дальнейшего развития. Между тем и в будущем использование «рисованного звука» может иметь существенное значение для разработки и совершенствования выразительных возможностей мультипликации.

Много говорят и пишут в последнее время за рубежом о применении кибернетики в мультипликации, о перспективах, которые открывает в этой области использование электронно-вычислительных машин, автоматизирующих трудоемкий и длительный процесс создания фаз мультфильма. В Англии на студии, возглавляемой Джоном Халасом, с помощью ЭВМ, по инициативе инженера Стэнли Хейворда было сделано несколько экспериментальных картин такого рода, и эти опыты доказали, что компьютерам не так-то просто «соперничать» с мультипликаторами. Пока что работа кибернетических машин обходится дорого и не оправдывает себя с точки зрения художественной. Это, однако, отнюдь не значит, что в будущем в этой области нельзя будет найти более приемлемого решения и что новая электронная техника не придет на помощь человеку-творцу, не внесет своих существенных коррективов в характер и возможности мультипликационного производства. Во всяком случае Стэнли Хейворд полон на этот счет самых радужных надежд. «Идея становится еще более волнующей,— пишет он в статье «Компьютер — путь к мультипликации», — если представить себе, что студия в одной стране может включить мотор кинокамеры в другой стране и будет возможно в будущем вообще считать студией любую группу людей, работающих над фильмом, даже если они находятся на расстоянии в сотни миль один от другого»[129]. Как бы мы ни относились к подобного рода опытам и проектам, грозящим решительно изменить процесс создания мультфильма, в сущности, все еще носящий у многих, в том числе крупных современных мастеров, с точки зрения технической, полукустарный характер (а ведь существуют еще прогнозы и предположения, что на помощь мультипликаторам придут и другие научно-технические открытия, в частности, голография — новый способ фиксации изображения с помощью лазерной техники),— источник творчества, разумеется, всегда был и будет заключен не в машинах, а в таланте и мастерстве, творческом методе и мировоззрении художника, в значительности его замыслов и способности их осуществить. Техника хороша лишь в той мере, в какой она может помочь этому.

Сергей Эйзенштейн говорил, что перспективы возможностей кинематографа неисчерпаемы и что мы использовали лишь ничтожную их долю. Эти слова великого знатока и мастера экранного искусства можно смело отнести и к мультипликации.

Жизнь, время, великая ответственность искусства перед народом выдвигают все более высокую меру художественных оценок, требуют обновления форм и средств выразительности.

Мультипликация должна впитать и переработать все то новое, что несут смежные области искусства, прежде всего карикатура, плакат, книжная иллюстрация, но, несомненно, также и живопись, балет, кукольный театр, пантомима, эстрада, мюзик-холл, театр миниатюр, цирковая клоунада. Эстетика марионетки, имеющая тысячелетние народные традиции, классические образцы кукольной драматургии, типажно-игровое своеобразие крупнейших в мире национальных школ кукольного и теневого театра — все это, по-своему переработанное и воспринятое мультипликацией, может значительно обогатить ее художественную палитру.

Мне хочется завершить книгу мыслью, с которой она была начата. Сила мультипликации в ее глубокой и неразрывной связи с народным творчеством — неисчерпаемым источником ее художественного богатства. Бездумная стилизация — это ее смерть. Нельзя не заметить, что «общеевропейский графический стандарт», щеголяющий «небрежностью» рисунка, не менее опасен, чем тот бескрылый натурализм, который мешал нам многие годы. Ведь поиски стиля — это не самоцель, а живое и активное постижение мира. Искусство мультипликации — большое и яркое творчество современных волшебников экрана — должно быть по-народному мудрым и человечным. И пусть в его фантастику, в его сказочные чудеса войдет удивительная быль и горячее дыхание эпохи.

Примечания

[1] John Halas, "Film and tv graphics". Zürich, 1967.
[2] Robert Benayoun, "Le Dessin animé aprés Walt Disney", Ed. Pauvert, Paris, 1961.
[3] Denys Chevalier, "J'aime le Dessin animé", Ed. Denoel, Paris, 1962, pp. 196—197.
[4] Покадровая, или мультипликационная, съемка — это съемка на пленку отдельных неподвижных фаз (моментов) движения, выраженных в рисунке (графическая мультипликация) или в положениях кукол и других объемных фигур (объемная мультипликация). При этом исходят из расчета, что последовательная проекция этих изображений на экран со скоростью 24 кадра в секунду создает иллюзию движения, эффект «одушевления» персонажей.
[5] Слово «мультипликация» происходит от латинского «умножение». Ряд европейских языков использует для обозначения этого искусства другое слово — «одушевление», например — «animation» (франц., англ.), «animazione» (итал.).
[6] Жорж Садуль, «История киноискусства», М., Изд-во иностранной литературы, 1957, стр. 22.
[7] Там же, стр. 288.
[8] Р. Арнхейм, «Кино как искусство», М., Изд-во иностранной литературы, 1960, стр. 132.
[9] Там же, стр. 169.
[10] П. П. Ефименко, «Первобытное общество», Л., Соцэкгиз, 1938, стр. 532.
[11] А. С. Гущин, «Происхождение искусства», Л.—М., «Искусство», 1937, стр. 71—72.
[12] Там же, стр. 73.
[13] Э. Тэйлор, «Первобытная культура», М., Соцэкгиз, 1939, стр. 179.
[14] К. Бюхер, «Работа и ритм», изд-во «Новая Москва», 1923.
[15] И. Гирн, «Происхождение искусства», Гос. изд-во Украины, 1923, стр. 119.
[16] Уже в 1906—1907 гг. американский художник и оператор Стюарт Блэктон, впервые применив способ покадровой мультипликационной съемки, создал свои ленты «Отель с привидениями» (эффект самостоятельно передвигающихся вещей), «Волшебная авторучка» (восстановленный на экране процесс

рисования). Знаменательные как факт открытия технического принципа мультсъемки (называемого в США "one turn, one picture" — один поворот ручки киносъемочного аппарата — один кадр изображения, а во Франции — image par image») большого художественного значения они не имели.
[17] А. А. Ханжонков, «Первый мультипликатор». — Сб. «Из истории кино», М., «Искусство», 1968, стр. 201.
[18] «Искусство кино», 1961, № 8, стр. 120.
[19] Подробнее об этом см. в упомянутой статье Б. Михина
[20] См. об этом: И. Иванов-Вано, «Советское мультипликационное кино», М., 1962, стр. 9.
[21] См. об этом подробнее в статье С. Юткевича «Маяковский на экране» (Опыт мультипликационной экранизации пьесы «Баня»). — Сб. «Вопросы киноискусства», М., «Наука», 1964, № 8, стр. 94.
[22] Его роль исполнял школьник В. Константинов.
[23] Сб. «Мультипликационный фильм», М., 1936, стр. 8.
[24] См. сб. «Вопросы киноискусства», вып. 5, М., 1961, стр. 241.
[25] Здесь нет возможности останавливаться на всех этапах истории советской мультипликации. Они подробно освещены в уже упоминавшейся книге С. Гинзбурга «Рисованный и кукольный фильм».
[26] Высказывание Э. Коля приводится по «Всеобщей истории кино» Ж. Садуля, т. 2, М., 1958, стр. 200.
[27] Ж. Садуль, «История киноискусства», стр. 291.
[28] См.: Б. Девидсон, «Неугомонный Уолт Дисней». — Журн. «Америка», № 117, стр. 5.
[29] Сб. «Мультипликационный фильм», М., 1936, стр. 7.
[30] Первым в этой серии "Silly symphonies" «наивных» или, как иногда переводят, «глупых», «бесхитростных», «забавных симфоний» был созданный в 1929 г. и стоящий особняком в творчестве Диснея фильм «Танец скелетов», в котором режиссер использовал музыку К. Сен-Санса, Э. Грига и других композиторов. Затем последовали «Микки-дирижер», «Три поросенка» и другие картины.
[31] Г. Александров, «Мудрый волшебник».— «Литературная газета», 1966, 20 декабря.
[32] Ж. Садуль, «Всеобщая история кино», т. 6, стр. 239.
[33] В последнее время появились даже утверждения, что сам Дисней не нарисовал собственноручно ни одного из персонажей своих фильмов. См. статью Н. Хиббин «Уолт Дисней не умел рисовать» со ссылкой на вышедшую в Лондоне книгу Ричарда Шикеля «Уолт Дисней» («Советская культура», 1970, 29 января).
[34] Ж. Садуль, «История киноискусства», стр. 292.
[35] Robert Benayoun, „Le Dessin animé aprés Walt Disney", Ed. Pauvert, Paris, 1961.
[36] Цит. по переводу отрывков из книги Р. Бенаюна, приведенных в статье А. Карановича «Робер Бенайун и его книга». — «Искусство кино», 1964, № 12, стр. 87.
[37] Диснейленд — знаменитый парк, созданный в 1955 г. Диснеем и «населенный» персонажами его фильмов, оборудованный аттракционами, детской железной дорогой, искусственными джунглями, водопадами и т. д., был расположен в нескольких десятках километров от Голливуда. Ныне заново оборудован во Флориде.
[38] Е. Теплиц, «Кино и телевидение США», М., «Искусство», 1967, стр. 187.
[39] Несколько лет назад у нас вышла в свет книга Э. Арнольди «Жизнь и сказки Уолта Диснея» (Л.—М., «Искусство», 1968). Для каждого, кто интересуется мультипликацией, появление первой у нас монографии о Диснее — явление радостное. Не могут не вызвать, однако, возражений некоторые принципиальные положения этой книги. Так, например, Э. Арнольди (стр. 204) пишет: «Следует помнить, что округлые формы и округлое движение наиболее типичны для реального мира». Такая «защита» Диснея, думается, столь же узкоформальна и неубедительна, как и критика Бенаюна, который видел смысл и значение «современного стиля» в мультипликации. в победе ломаной линии над округлостью. Провозглашение

какого-то одного стилистического почерка художника в качестве «природно-реалистического» — малопочтенный, давно уже дискредитировавший себя прием. В сущности, сама по себе «округлая линия» Диснея ничуть не более реалистична, чем ломаная линия вышедшего из его же студии Босустова или любого другого художника. Конструируемая таким образом и пленяющая своей простотой концепция: Дисней — реалист, а все, кто от него «отталкиваются»,— «модернисты», на мой взгляд, не выдерживает никакой критики. Она возможна лишь в том случае, если «не заметить» огромного явления в истории этого искусства — расцвета самобытной, идущей своими путями мультипликации социалистических стран. А, собственно, так и поступает автор этой книги о Диснее. Надо ли доказывать, что определяющая основа творческого метода заключена в социальной природе художника, в его способности правильно понимать и отображать закономерности общественного развития и что стилистические особенности творчества отнюдь не прямая производная природных форм, среди которых острый угол, кстати сказать, встречается столь же часто, как и овал. Впрочем, определение диснеевского «стремления к жизненности» у Э. Арнольди достаточно противоречиво, ибо он же говорит, что творчество Диснея «вполне стерильная повседневная духовная пища, преподносимая миллионам американцев», что его фильмы проповедуют любовь к американскому образу жизни, что «Дисней не прокладывает путей новейшим направлениям в киноискусстве» (стр. 190—191). Если учесть, что эта «стерильная духовная пища» насаждалась в течение многих лет всей мощью американского коммерческого бизнеса и широковещательной пропаганды, что художественная манера Диснея сделалась, как говорит Э. Арнольди, «обязательным стандартом», то надо ли удивляться, что некоторые художники, отнюдь не «модернисты», стали отворачивать от нее рты и глаза! Время, несомненно, отделит (и оно уже отчасти это совершило) все ценное и непреходящее от всего наносного и второстепенного в творчестве Диснея; задача критики — помочь разобраться в этом.

40 Кроме уже названных знаменитых полнометражных фильмов — «Белоснежка и семь гномов» (1938), «Пиноккио» (1940), «Бэмби» (1942) — можно назвать «Дамбо» (1941), «Мелодию» (1954) и др.

41 Цит. по статье: Жан Эффель, «У этого искусства большое будущее». — «Советский экран», 1965, № 19, стр. 7.

42 «Говорят мастера экрана». — «Советское кино», 1965, № 42.

43 Denys Chevalier, „J'aime le Dessin animé Ed. Denoel". Paris, 1962, p. 67.

44 Там же.

45 Там же.

46 Адольф Гофмейстер, «Иду по земле». М., «Прогресс», 1964, стр. 476.

47 Премия имени , Иржи Трнки присуждается на кинофестивале в Готвальдове лучшему мультипликационному фильму.

48 Ион Попеску-Гопо, «Фильмы... фильмы... фильмы...», Бухарест, изд-во «Меридиане», 1963, стр. 19.

49 Там же, стр. 25.

50 «Спутник кинофестиваля», 1963, № 10.

51 Сб. «Мультипликационный фильм», М., 1936, стр. 6.

52 Бела Балаш, «Искусство кино», М., 1945, стр. 110.

53 Там же.

54 «Учительская газета», 1967, 22 июля.

55 А. Мачерет, «Реальность мира на экране», М., «Искусство», 1968, стр. 10.

56 Тристан Реми, «Клоуны», М., 1965, стр. 366.

57 Сергей Эйзенштейн, «Избранные произведения» в 6-ти томах, т. 3, стр. 500.

58 Там же, стр. 603.

59 См. сб. «Сказка на сцене», М., 1964, стр. 21.

60 До этой картины «космической теме» в советской мультипликации был посвящен фильм В. и З. Брумберг «Полет на Луну» (1953).

61 И. Иванов-Вано, «Рисованный фильм», М., 1950, стр. 11.

62 Рене Клер, «Размышления о киноискусстве», М., 1958, стр. 145.

63 Цит. по кн.: Жорж Садуль, «Жизнь Чарли», М., Изд-во иностранной литературы, 1955, стр. 164. Речь, разумеется, идет об образе-маске Чарли, а не о более поздних фильмах Чаплина, в которых диалог, слово имеют большое значение и органично связаны с действием.

64 Жорж Садуль, «Жизнь Чарли», стр. 164.

65 В. Шкловский, «За 40 лет», М., 1965, стр. 126.

66 В. Шкловский, «Эйзенштейн-художник».— «Литературная газета», 1962, 12 апреля.

67 Сергей Эйзенштейн, Избранные произведения в 6-ти томах, т. 3, стр. 595.

68 Там же, стр. 427.

69 Там же.

70 См.: Н. Абрамов, «Сюрреализм и абстракционизм в американском кино». — Сб. «Вопросы киноискусства», 1961, № 5, стр. 292.

71 Б. Галеев, «Рассказ о видимой музыке». — Ежегодник «Панорама», М., 1967, стр. 137.

72 Жан Эффель, «У этого искусства большое будущее». — «Советский экран», 1965, № 19, стр. 7.

73 Едва ли правильно поэтому давать сложному и противоречивому творчеству Мак-Ларена лишь одностороннюю оценку и все, что он сделал в кино, безоговорочно относить к абстракционизму, не говоря уж о том, что, например, в волнующем, пронизанном гуманистическим содержанием фильме «Соседи» способом мультсъемки воспроизведены не рисунки или куклы, а живые люди. Но и там, где, как в фильмах «Дрозд» и «Чистое мерцание», режиссер идет по пути предельно условных, символических решений, его попытки использовать в мультипликации некоторые принципы музыкально-ритмического развития вряд ли можно считать совершенно безрезультатными. Мак-Ларен — виртуоз в сфере тончайшего контрапункта звуковых и зрительных образов, и некоторые достижения его в этой области, на мой взгляд, бесспорны и входят в общую копилку художественного опыта мировой мультипликации.

74 И. Рубанова, «Второй Краковский». — «Советский экран», 1965, № 19, стр. 18.

75 В. И. Ленин, Полное собрание сочинений, т. 27, стр. 79.

76 В. Шкловский, «Счастье открывать мир». — «Известия», 1965, 15 февраля.

77 Статья Г. Бояджиева «Вечно живое искусство» в кн.: А. К. Дживелегов. «Итальянская народная комедия», М., Изд-во Академии наук СССР, 1962, стр. 226.

78 Б. Дежкин, «Я люблю спорт и его героев». — «Комсомольская правда», 1968, 13 июня.

79 Е. А. Гамбург, «Тайны рисованного мира», М., «Советский художник», 1966, стр. 71.

80 Марсель Мартен, «Язык кино», М., «Искусство», 1959, стр. 20.

81 С. Юткевич, «Контрапункт режиссера», М., 1960, стр. 41.

82 Сб. «Сюжет в кино», М., 1965, стр. 218.

83 С. Образцов, «Новогодние заботы».— «Советская культура», 1964, 31 декабря.

84 Вс. Мейерхольд, «Чаплин и чаплинизм».— «Искусство кино», 1962, № 6, стр. 114.

85 Там же, стр. 115. В связи с этим важно напомнить, что Чаплин считал мультипликацию очень близким и родственным своему таланту искусством и даже собирался ею заняться. В одном из интервью 1936 г. Чаплин высоко оценил искусство мультипликации и отметил, что очень интересуется им. «Это, — сказал он, — в настоящее время единственная форма подлинного искусства в Америке...» (сб. «Чарльз Спенсер Чаплин», М., Госкиноиздат, 1945, стр. 184).

86 Дзига Вертов, «Статьи, дневники, замыслы», М., 1966, стр. 237.

87 Сб. «Мультипликационный фильм», М., 1936, стр. 11.

88 Рудольф Арнхейм, «Кино как искусство», Издательство иностранной литературы, стр. 182.

89 Фильм получил две международные премии в 1963 г.: «Золотые ворота» — за лучший рисованный фильм на VII Международном кинофестивале в Сан-Франциско и Почетный приз на IX Международном кинофестивале короткометражных фильмов в Оберхаузене (ФРГ).

90 Аристотель, «Поэтика», М., «Гослитиздат», 1957, стр. 63.

91 Н. Ходатаев, «Искусство мультипликации». — Сб. «Мультипликационный фильм», М., 1936, стр. 30.

92 Цит. по сб. «Сюжет в кино», М., 1965, стр. 64.

93 Джон Халас, «После Диснея».— Британский номер бюллетеня «АСИФА», 1968, февраль.

94 См. «Иностранная литература», 1968, № 10, стр. 276.

95 См. об этом в кн.: С. Гинзбург, «Рисованный и кукольный фильм», М., 1957, стр. 175.

96 А. Вулис, «В лаборатории смеха», М., изд-во «Художественная литература», 1966, стр. 94—95.

97 С. Финкельстайн, «Реализм в искусстве», М., Изд-во иностранной литературы, 1956, стр. 182.

98 См.: Ромен Роллан, «Бунт машин».— «Искусство кино», 1961, № 5, стр. 130.

99 Там же.

100 Н. Я. Симонович-Ефимова, «Записки петрушечника», М., 1925, стр. 143.

101 Там же, стр. 169.

102 Юрий Олеша, «Ни дня без строчки», М., 1965, стр. 261.

103 М. Бахтин, «Творчество Франсуа Рабле», М., изд-во «Художественная литература», 1965, стр. 46—47.

104 А. В. Луначарский, «Русская литература», М., Гослитиздат, 1947, стр. 201.

105 Б. Ефимов, «Оружие сатиры». — «Советская культура», 1955, 12 апреля.

106 См. об этом в кн.: С. Гинзбург, «Рисованный и кукольный фильм», стр. 101.

107 Л. Закржевская, «Притча о человеке, который лепил рамку».— сб. «Экран. 1966—1967», М., 1967, стр. 54. Это же определение повторено в статье того же автора «От маски к образу». — «Искусство кино», 1969, № 6, стр. 91.

108 Сергей Юткевич, «Новая школа французского короткометражного фильма». — Сб. «Французское киноискусство», М., 1960, стр. 60.

109 «Литературная газета», 1968, 24 января.

110 Джанни Родари, «Я хотел бы остаться писателем». — «Советское кино», 1967, 15 июля.

111 Анатолий Петров, «Маленький зритель и рисованный фильм». — «Детская литература», 1967, № 9, стр. 14.

112 М. Пришвин, «Незабудки», Вологодское книжное издательство, 1960, стр. 309.

113 Сб. «Мультипликационный фильм», М., 1936, стр. 3.

114 В. И. Ленин, Полное собрание сочинений, т. 33, стр. 197.

115 Подробнее об этом фильме см.: С. Асенин, «Добрая улыбка кукольника». — «Искусство кино», 1967, № 10.

116 Например, Бела Балаш, один из видных теоретиков киноискусства, прямо заявил: «Попытки изобразить посредством кукол человеческие судьбы — пустое времяпрепровождение» (Бела Балаш. «Искусство кино», М., 1942, стр. 107). Отголоски подобных взглядов, как ни странно, можно услышать и в наше время, когда кукольная мультипликация утвердила себя во многих странах целым рядом бесспорных шедевров. Так, А. Монтегю в книге «Мир фильма» пишет: «В царство кукол кино не внесло ничего качественно нового... Движения кукол в кино никогда не кажутся достаточно плавными, быть может, из-за того, что для установки куклы в нужное количество поз, необходимых для создания впечатления плавности, требуется бесконечное терпение, превышающее человеческие возможности. Вероятно, именно поэтому куклы в кино мало выигрывают по сравнению с «живыми» — настоящими куклами. Другое дело — оживление рисунков» (Айвор Монтегю, «Мир фильма», Л.—М., «Искусство», 1969, стр. 44).

117 «Советский экран», 1971, № 1, стр. 8.

118 Там же.

119 Сб. «Чарльз Спенсер Чаплин», стр. 185.

120 А. и Б. Стругацкие, «Нет, фантастика богаче!» — «Литературная газета», 1964, 3 декабря.

121 «Иностранная литература», 1955, № 1, стр. 256.

122 «Киноизкуство», 1969, № 10, стр. 8.

123 См., например, статью Стэнли

Хейворда «Наука и мультипликация». — Британский номер бюллетеня «АСИФА», 1968, февраль.

124 Юрий Олеша, «Ни дня без строчки», М., 1965, стр. 222.

125 „Ecran-73", N 14, p. 45.

126 Сб. «Французское киноискусство», М., 1960, стр. 13.

127 John Halas, Roger Manvell, „The Technique of Film Animation", Ed. Focal, London and New York, 1959, p. 10.

128 Бюллетень «Mamaia-68», стр. 6.

129 Стэнли Хейворд «Компьютер — путь к мультипликации», Информационный бюллетень АСИФА, 1971 г., № 2, стр. 3.

Содержание

Асенин С. В.

А 90 Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М., «Искусство», 1974.

288 с. с ил.

Книга посвящена эстетическим проблемам одного из самых своеобразных видов кино — мультипликации. Автор рассматривает современное состояние рисованного и кукольного фильма, дает исторический обзор развития мировой мультипликации и ее крупнейших мастеров. В книге впервые сделана попытка на большом фактическом материале всесторонне охарактеризовать специфику этого искусства, показать пути его развития.

А $\frac{80106\text{-}084}{025(01)\text{-}74}$ **126-73** **778**

Сергей Владимирович
Асенин

Волшебники экрана

Редактор
Л. А. Ильина

Художественный редактор
Г. К. Александров

Технический редактор
А. Л. Резник

Корректор
Т. В. Кудрявцева

Сдано в набор 26/X-1971 г.
Подписано к печати 12/XI-1973 г. А 09391.
Формат бумаги 84×108 1/32.
Бумага мелованная.
Усл. л. 15,12. Уч.-изд. л. 18,12. Изд. № 15738.
Тираж 10.000 экз. Издательство «Искусство»,
Москва, К-51, Цветной бульвар, 25.
Московская типография № 5
«Союзполиграфпрома» при Государственном комитете
Совета Министров СССР
по делам издательств, полиграфии и книжной торговли.
Москва, Мало-Московская, 21. Цена 2 р. 29 к.